PLAYSTATION ■ PLAYSTATION 2 ■ GAMECUBE ■ XBOX ■ DREAMCAST ■ GAME BOY

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

NUMERO 36

ARGENTINA $4,90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 15.000 • MEXICO $29
CHILE $2.350 • BOLIVIA $b 20 • VENEZUELA Bs 2.500 • PERU N$ 10

ARGENTINA $4.90

LA GUERRA DE LAS CONSOLAS

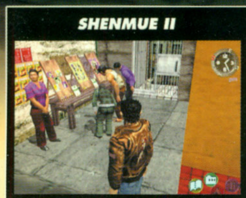
¿SABES QUE CONSOLA COMPRAR? ¡NOSOTROS TE AYUDAMOS!

FINAL FANTASY X

SQUARESOFT NOS DEMUESTRA COMO HACER UN RPG CASI PERFECTO

Y COMO SIEMPRE, LOS MEJORES REVIEWS Y PREVIEWS!

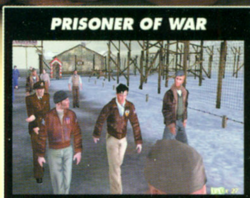
SHENMUE II



JAK AND DAXTER



PRISONER OF WAR



Cristian Csaksida

EDITORIAL POWER PLAY

www.editorialpowerplay.com

ISSN 1514-0466



Y TAMBIEN: ¡LA ULTIMA INFO Y FOTOS DE SOUL CALIBUR 2 PARA PLAY2!

Los mejores Dealers

CAPITAL FEDERAL
GRAN BUENOS AIRES Y EL INTERIOR DEL PAIS

CRAZY GAME Corrientes 4814 Almagro	**TITANIC COMICS** Av. Rivadavia 5108 loc 307 Caballito	**PLAY MANIA** Av. Rivadavia 6720 loc 14 Flores	**SALA 1** Salguero 1954 Palermo
WIZARD Acoyte 495 Caballito	**PLAY GAME** Nagoya 3154 Villa del Parque	**D.G.L. GAMES** Lope de Vega 3074 Devoto	**MAGIC GAMES** Bucarelli 2315 Villa Urquiza
NEMESIS Soldado de la independencia 1165 Belgrano	**MAGIC GAME II** Juramento 2984 Capital Federal	**COMPUSERVICE** Av. San Juan 2144 Constitución	**VIRTUAL PLAY** Carhue 49 loc 79 Liniers
CLUB TAKU Cabildo 2280 Loc 18 Capital Federal	**PLAYMANIA** Av. Pueyrredon 438 Once	**KID'S GAMES** Uriburu 1698 Recoleta	**GAME EXPRESS KIDS** Alsina 344 Quilmes
VIDEO CLUB LIBRA Bartolomé Mitre 485 Luján	**KOOPA TROOPA** Calle 14 N° 5023 Berazategui	**SANDOKAN** Av. Luro 6056 La Ferrere	**DARTAGNAN** Av. Rivadavia 14048 Loc 2 Ramos Mejía
FREE TIME VIDEO Lope de Vega 1690 Monte Castro	**EL GENIO** Valentin Gomez 7065 Del Viso	**BLOCKOUT** 25 de Mayo 408 Moron	**STATION GAMES** Italia 1176 Loc 8 San Antonio de Padua
MARFER Ayacucho 1476 Florida	**KNOW HOW SISTEMAS** 9 de Julio 1452 Lanus	**DARTAGNAN** Arieta 3199 San Justo	**ESTACION PLAY** M. Acosta 167 Ituzaingo
PLAY GAMES Shopping Torres del Sol Loc 231 Pilar	**VIDEO FIESTA** Zuviria 5059 Loc 12 Jose C. Paz	**CONY HOGAR** Constitución 179 San Fernando	**NINO EXPRESS** Alem 260 Monte Grande
EL CHIP Avda. Mitre 541 Avellaneda	**INDEX COMPUTACIÓN** Senador Moron 1112 Bella Vista	**GAME OVER** Diagonal Brown 1445 Adrogue	**EL TREBOL** La Patria 3045 Villa Tesei
VIDEO MUNDO Catamarca 24 Mendoza	**ANITA VIDEO JUEGOS** Muñecas 150 Tucuman	**TEMPO VIDEO JUEGOS** Maipu 151 Tucuman	**MIX HOUSE** Irigoyen 334 Merlo
JUNIOR GAME Dean Funes 274 Córdoba	**VYF** Juan B. Justo 1355 Mar del Plata	**STYLO** Calle 64 N° 2946 loc 26 Necochea	**BIG GAME** Dean Funes 158 Córdoba
MORTAL GAME Belgrano 3458 Loc 64 San Martín	**MACROSS** Brown 217 / Belgrano 9 Bahia Blanca	**FIXION COMICS** Necochea 345 Loc 10 Jujuy	**WINNERS VIDEO JUEGOS** Alem 996 Jujuy

INDEX

INDICE

ESTE MES EN NEXT LEVEL

NOW LOADING — 4
Todas las noticias que te interesan

FIRST APPROACH — 12
Anticipos de los juegos que se vienen

SPECIAL REPORT — 22
La Guerra de las Consolas II

FINAL TEST — 30
Revisiones indispensables de los juegos más esperados

NO COMMENTS — 56
Derecho de réplica en el mundo de los videojuegos

TRUE LIES — 57
Rumores y chimentos imperdibles

MOVIE WORLD — 58
Lo que se viene en la pantalla grande

RETROGAMES — 59
Los juegos que hicieron historia

READERS CORNER — 60
¡El famoso correo de lectores!

NUMEROS ATRASADOS — 64
¡Ahora podés completar tu colección!



36 — JAK AND DAXTER



18 — SOUL CALIBUR 2



16 — PROJECT ZERO



38 — FINAL FANTASY X

FIRST APPROACH / FINAL TEST

MAXIMO: GHOST TO GLORY PS2	20
PRISONER OF WAR PS2 / XB	12
PROJECT ZERO PS2	16
SOUL CALIBUR 2 PS2 / XB / GC	18
STAR WARS RACER REVENGE PS2	15
TIMESPLITTERS 2 PS2	14
BATMAN VENGEANCE PS2 / GC / XB	49
BG: DARK ALLIANCE PS2	46
DRAGON WARRIOR VII PSX	48
EVIL TWIN: CYPRIEN CHRONICLES PS2	51
FINAL FANTASY X PS2	38
FREQUENCY PS2	52
FROGGER: THE GREAT QUEST PS2	51
HEADHUNTER DC	50
JAK AND DAXTER PS2	36
JAMES BOND IN A. UNDER FIRE PS2	41
MARTIAN GOTHIC PSX	42
MAX PAYNE PS2 / XB	53
MONSTER RANCHER 3 PS2	43
POWERPUFF GIRLS PSX	52
SHADOW HEARTS PS2	43
SHENMUE 2 DC	30
SOUL REAVER 2 PS2	34
SPEC OPS: COVER ASSAULT PSX	54
THE LEGEND OF ALON DAR PS2	47
THE SIMPSONS: ROAD RAGE PS2 / XB	44
TSUGUNAI ATONEMENT PS2	47
TWISTED METAL: SMALL BRAWL PSX	42
VAMPIRE NIGHT PS2	49
VIP PSX	54



BG: DARK ALLIANCE



SHENMUE 2



MAX PAYNE

EDITORIAL

La primera impresión es alegría... luego viene el desconcierto: ¿Por qué Next Level ha arribado tan tarde a los kioscos, y ustedes, nuestros bienaventurados lectores, han tenido que esperar implacablemente frente a el irritado canillita, cansado de sus preguntas?
Como se podrán imaginar, la caótica situación que se vivió en nuestro país en los últimos tiempos nos ha tocado de cerca a todos los argentinos... en nuestro caso, se vio modificada la importación de papel, elemento escencial para la creación de Next Level. Y como nosotros (al igual que ustedes) no queríamos ver impresa semejante maravilla que tienen en este momento en sus manos en cualquier papel berreta, hubo que esperar hasta que se regularizara la situación. A esto se debió el descontrol, que esperamos se vea solucionado para nuestro próximo número, que debería estar en la calle los primeros días de Marzo.
De todas formas, no pueden negar que tanta espera valió la pena, ya que este número es, indudablemente, uno de los más poderosos que hayamos logrado crear. Si no creen nuestras palabras, sólo hojeen la revista y van a ver qué notas. Primeramente, el sensacional informe de Maxi acerca de la Guerra de Las Consolas, y consejos varios para saber en dónde poner los ahora más que preciados dólares, en el caso que deseen hacerse de una de estas endiabladas maquinitas. Por otro lado, los Final Test de juegazos que se supieron hacer desear, como por ejemplo Soul Reaver 2, Shenmue 2 (tal vez la última joya para la moribunda Dreamcast), Jak and Daxter, Baldur's Gate: Dark Alliance, y por supuesto, la clase magistral de Squaresoft, que sigue demostrando cómo se hacen los Juegos de Rol: Final Fantasy X.
¡Nos estamos viendo el mes que viene!

Maximiliano Ferzzola
Jefe de Redacción

STAFF

DIRECTOR Y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Maximiliano Ferzzola

DIRECTORES DE ARTE
Martín Varsano
Gastón Enrichetti

REDACTORES
Diego Eduardo Vitorero
Santiago Bembihy Videla

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto
fernando@editorialpowerplay.com

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
ventasnle@ciudad.com.ar

REPRESENTACION COMERCIAL
Andrés Loguercio
andresxpc@ciudad.com.ar

COLABORAN
Durgan A. Nallar
Rodolfo Laborde
Bruno Valenti

IMPRENTA
Quebecor World Pilar S.A.

DISTRIBUCION CAP. FED. Y GBA.
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. / Teléfono: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
Austral S.A., Isabel la Católica 137
Cap. Fed. / Teléfono: 4301-0701

Next Level es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Benbihy Videla. Editada por Editorial PowerPlay, Laprida 1898 11º G (1425) Teléfonos: 54-11-4805-8974 - Buenos Aires, Argentina.
E-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite.
ISSN 1514-9854.

Impresa en la Argentina, Enero de 2002

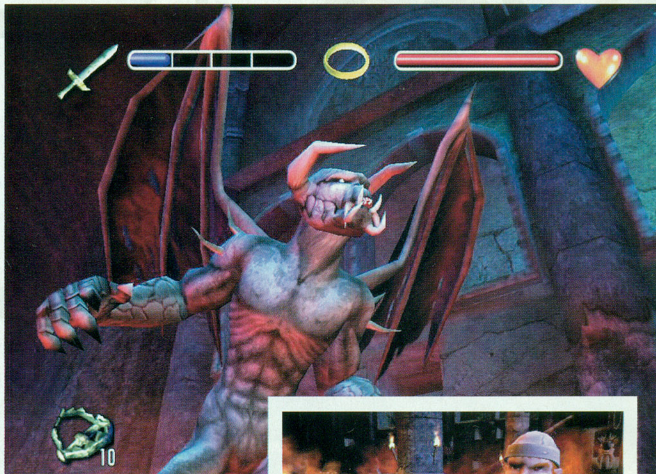
THE LORD OF THE RINGS

LOS PLANES DE VIVENDI PARA CON LA SAGA ÉPICA MAS GROSSA DE TODOS LOS TIEMPOS



La Comunidad del Anillo marcha para la Xbox. Pero la Game Boy Advance no se quedará sin su versión de J.R.R. Tolkien. Ambos juegos llegarán durante el 2002: Vivendi planea lanzar juegos para todas las plataformas del mercado, pero aún se desconocen los detalles. Una versión para PC será infaltable y se habla de un mundo permanente online. ¡WOW!

"Universal Interactive planea lanzar títulos de esta licencia para las principales plataformas, con el objetivo de llevar la obra literaria al mayor número de jugadores posible", dijo Jim Wilson, presidente de Universal Interactive. "Las características únicas de cada una de las plataformas mostrará aspectos particulares de la Tierra Media."





La versión de Xbox, basada en La Comunidad del Anillo (The Fellowship of the Ring), será un juego de acción y aventura en tercera persona en el que interpretaremos a Aragorn, Gandalf o Frodo; en una epopeya que va desde la Comarca hasta el río Anduin.

La versión de GBA, por su parte, será un RPG basado en los dos primeros libros de la saga. Desde La Comunidad del Anillo hasta Las Dos torres. Se verá con una perspectiva isométrica y seguirá fielmente la saga.

¿Impacientes?



La versión de XBox nos permitirá disfrutar del hogar de Frodo en todo su esplendor.

SOCCER SLAM

MUY DE LA ONDA SHAOLIN SOCCER



En el stand que atendimos en la pasada Expocomic Manga y Anime, proyectamos una película llamada Shaolin Soccer y, en comparación, sin saber nada, este juego de Sega para la GameCube de Nintendo no nos parece muy diferente. Tiene una onda a lo Campeones -¿se acuerdan el anime aquel?- y personajes bien caricaturescos cada uno con sus poderes especiales. Mucha adrenalina, con una furiosa jugabilidad, combos -que todavía no sabemos cómo funcionan- y un estilo de juego 3 contra 3, que promete rompernos la cabeza. Incluso, y aunque cueste creerlo, tiene algunos momentos de peleas. ¡Eso es originalidad! Desgraciadamente, recién en otoño de 2002 podremos patear la pelota de este Soccer Slam.







Uno de los participantes de Slam Soccer mostrando el nuevo diseño de la vestimenta de la selección de Zimbawe...

X-MEN: NEXT DIMENSION

SI NO ESTÁ ROTO NO LO ARREGLES, DICEN LOS DE ACTIVISION

Y Activision sigue usando a los X-Men en juegos de lucha. Una fórmula que le resultó exitosa en la PSX y que exportan a la PS2, a la Xbox y a la GameCube. Fíjense en las fotos. El juego será prácticamente igual al que ya vimos para la pequeña de Sony, con mejores gráficos, movimientos en ocho direcciones, niveles interactivos y destructibles y alguna que otra mejora.
En el 2002 deberíamos estar jugando esta versión mejorada de X-Men: Mutant Academy titulada X-Men: Next Dimension.



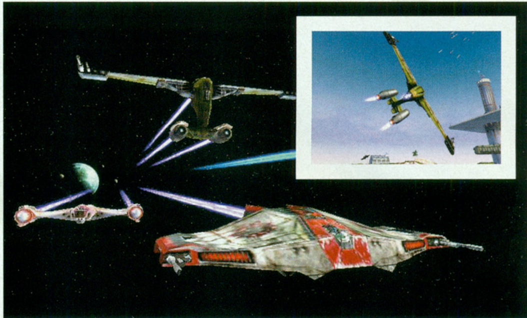




STAR WARS JEDI STARFIGHTER

NO HAGAS MUCHA FUERZA QUE PUEDEN OCURRIR ACCIDENTES...

Siguiendo la premisa de Star Wars Starfighter, en Star Wars Jedi Starfighter usaremos las naves que se dejaron ver en el Episodio Uno, con personajes que ni siquiera aparecieron... menos mal, no nos hubiésemos bancado a Jar Jar.
Como verán, lo único diferente en el título es la palabra Jedi y eso se refleja en el juego todo. ¿Cómo? Bueno, que ahora hay una nave especial para Jedis -uuuuuuuuhhhhh-. Se comenta por ahí que, alguna de las nuevas naves y planetas, podrían ser los mismos que se verán en Episode II: Attack of the Clones.
La nave Jedi estará preparada para aquellos que puedan controlar la Fuerza y dependerá de los poderes de quien le maneje para algunas funciones. Algunos de esos poderes serán: un rayo que puede dejar inconsciente a los enemigos, una barrera energética, reflectores y un reality slowdown al estilo Matrix o, por qué no, Max Payne. Se comenta por ahí que podremos cruzarnos con Obi-Wan o Anakin en el curso de la historia.
En marzo de 2002 estaremos viendo este juego en nuestras PS2.



DREADNOUGHTS

MÁS TIRITOS EN LA XBOX





¿Que qué son los Dreadnoughts? Bueno, son algo así como gigantescas naves llenas de armamento pesado que flotan sobre la superficie, sirviendo a las tropas de asalto como una perfecta base de operaciones. Es por eso que por un lado tenemos la acción de un desenfrenado FPS por equipos, muy cooperativo, -especial para jugar online-, y por otro el "realismo" de un simulador de navecitas.
Actualmente, Dreadnoughts está siendo desarrollado por Xenopi para PC y luego para la Xbox. Al menos 32 jugadores podrán combatir en un server -en cooperativo o en dos equipos que se matan entre sí-, pero esperan poder meter 62 si las cosas salen bien. Como verán, este fichín apunta al multiplayer, pero Xenopi asegura que el single será igual de divertido.
Todavía no se sabe cuándo podremos disfrutar de esta maravilla, pero ya la estamos esperando. ¡Wiiiiiiiii!

DEAD OR ALIVE 3, DISCO EXTRA PARA LA VERSIÓN USA

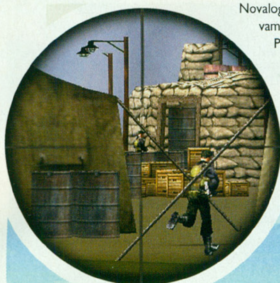
¡LAS CHICAS DE TECMO YA NO TIENEN QUÉ PONERSE!



Según expresas palabras de Tomunobu Itagaki, creador de la despampanante serie de peleas conocida como Dead or Alive, el público norteamericano podrá acceder a todos los extras que traía consigo la versión japonesa de su último Dead or Alive 3, y que no venían incluídas en la versión USA que, recordemos, salió el 15 de noviembre junto con la Xbox.
Estos extras -entre ellos varias ropitas nuevas para las chichis guerreras- estarían disponibles en un futuro disco suplementario, un add-on para DOA3, aseguró Itagaki san a los reporteros de la revista japonesa Dreamcast Magazine (¡¿todavía existe?!)
Por su parte, un representante de Tecmo en los EE.UU. confirmó dichos planes, agregando que habría más datos al respecto en los próximos días. Veremos con qué se vienen los de Tecmo...

DELTA FORCE EN LA PLAYSTATION 2

NOVALOGIC PRUEBA SUERTE EN LA 2 DE SONY



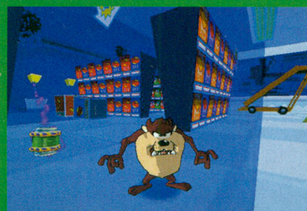
Novalogic acaba de anunciar oficialmente que su relativamente exitosa serie, Delta Force, irá a la PlayStation 2 en la primavera del año que viene. Recordemos que Delta Force es una franquicia de juegos de tiritos en primera persona -que también se puede jugar en tercera- pero muy a lo militar, similar a -para poner un ejemplo- los Spec Ops. Los tres títulos anteriores de Delta Force llevan vendidos 2,6 millones de copias. O sea que no es moco e´ pavo.



"Estamos ansiosos de traer este Delta Force para PlayStation 2. Desarrollar el juego para este poderoso hardware es la oportunidad perfecta de crear un juego para la audiencia consolera, reteniendo la verdadera escencia de la serie", aseguró uno de los responsables del proyecto. Podemos ir esperando este jueguín cuando la primavera del 2002 esté por su esplendorosa y colorida mitad.

TAZ,FUGITIVO

UN DEMONIO EN TASMANIA



Esta vez es Taz, el hiperkinético diablo de Tasmania, el que buscará arrasar (en su más puro estilo) con el mercado de juegos en el 2002. Desarrollado por Blitz, el inminente Taz Wanted presenta a nuestro héroe intentando escapar del bigotudo pelirrojo, Yosemite Sam. Para evitar su captura, Taz deberá hacer gala de su especialidad: morder, comer y destruir todo con su famoso paso de tornado, buscando el camino de vuelta a Tasmania.

El juego estará disponible para PS2, Xbox y PC, y sus productores prometen ser fieles al espíritu tradicional de los Looney Tunes, aunque actualizado "en un ambiente contemporáneo".

DREDD VS. DEATH

JUDGE DREDD ATERRORIZANDO LA XBOX

Rebellion, responsable del juego de PC Aliens vs. Predator -el primero-, está desarrollando un FPS basado en el mundo futurista de 2000AD, con el Juez Dredd como protagonista. El juego está en una etapa de desarrollo muy temprana, con decir que ni siquiera tiene una historia pensada -eso sí, aseguran que Death va a ser casi tan importante como Dredd- y se espera recién para la mitad del 2003. Las locaciones que se van a dejar ver en este título serán las que todos los fanáticos querrán ver: el Hall of Justice, el Smokatorium y Resyk, entre otros reductos de esta City One. ¿Enemigos? Todos los esbirros que se dejaron ver alguna vez en los comics, además de los Dark Judges y, por supuesto, Death.



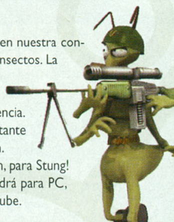


Judge Dredd no es la única franquicia de 2000AD en la que Rebellion está trabajando. Algunos de los integrantes de la firma ya están ocupados con los conceptos de Rogue Trooper y Strontium Dog.
Se sabe que Rebellion está incursionando en el mundo del cine, también de la mano de Dredd. Por lo que nos enteramos, la cosa pinta muy independiente, con presupuestos que van entre los 25 y los 30 millones de dólares y evitando el Studio System. Aseguran que no será ni siquiera similar a la cacona de Stallone, y que todos los que están detrás del proyecto son fanáticos acérrimos del comic.
Les dejamos unos bocetos para que vayan viendo cómo viene la mano.

STUNG!, UN FPS EMBICHAU

¡JUIRA BICHO!

Desde los años cincuenta, los militares están usando científicos para que investiguen y exploren las posibilidades de usar insectos como armas de guerra. Indetectables por el radar, chiquitos para que se metan por cualquier lado, inmunes a virus y capaces de sobrevivir una bomba atómica. El potencial de usar insectos como agentes es tremendo. Pero al terminar la guerra fría la cosa como que ya no tenía ni pies ni cabeza y se decidió acabar el proyecto. Los insectos se almacenaron en viejos sótanos militares... pero no todo sigue tan quieto como muchos pueden creer.
Seis personajes jugables. Muchos bichos asquerosos alterados genéticamente en nuestra contra. Trampas contra insectos. La habilidad de volar por cortos períodos. Comedia y violencia. Y un multiplayer bastante divertido, dicen... bah.
No hay fecha fija, aún, para Stung! pero se sabe que saldrá para PC, PS2, Xbox y GameCube.





GALERIANS: ASH

LOS GANADORES NO USAN DROGAS

En el último número de la revista japonesa especializada Weekly Famitsu, Enterbrain mostró los primeros detalles de Galerians: Ash para PlayStation 2. Como está muy de moda, esta segunda parte será una precuela que nos contaría muchos más detalles de Rion y de cómo fue creada la computadora madre, Dorothy. Vuelve Lilia - que esta vez será jugable- y Cain también en un rol importante. Otros personajes que vuelven son Birdman y Rainheart. Las drogas son un complemento indispensable de la aventura, y de vuelta les decimos que son malas, y que no nos hacemos cargo de lo que el juego suponga. Poco más se conoce, salvo que en Japón la fecha de salida es en abril, nada de USA todavía.



ULTIMATE BLADE OF DARKNESS SÓLO EN XBOX

¿LO QUERÍAS? ¡PONTE A AHORRAR ENTONCES, CHAVAL!

Codemasters anunció que la siguiente entrega del genial juego español Blade of Darkness será sólo para Xbox. Las demás consolas, que sigan esperando.
En desarrollo por Rebel Act Studios, este juego de hachazos y sangre por doquier y ambientado en un mundo fantástico de caballeros, bárbaros y enanos, permite a los jugadores hacer uso y abuso de armas tales como lanzas, espadas a dos manos, arco y flechas, pesadas hachas de combate, ¡incluso las extremidades cercenadas de nuestros enemigos! Los protagonistas de la entrega de PC volverán a las andadas: Tukaram, Sargon, Naflfar y Zoe. Hasta cuatro jugadores podrán jugar a la vez, además de la posibilidad de mejorar la experiencia, habilidades, herramientas y armas de cada uno de los personajes seleccionables.







"Ultimate Blade of Darkness (UBOD) será un remolino arrollador de combate súper frenético, atmósfera atemorizante, puzzles intrigantes, que además presentará una increíble tecnología en efectos de luz", dijo Jonathan Smith, productor interno de UBOD en Codemasters. "Con sus orígenes en Blade of Darkness, el salto a la Xbox era una evolución natural", afirmó.
Ultimate Blade of Darkness será uno de los juegos más sangrientos salidos hasta la fecha para Xbox, no apto para gente impresionable. Y Codemasters hará todo a su alcance para promoverlo como tal.
Se espera tenerlo listo y goteando en invierno del 2002, verano nuestro, o sea. Así que sean pacientes, muchachos.

¡MIREN QUE LINDOS RELOJITOS!

QUEREMOS UNOOOOOO

Pero no, estos relojitos en forma de Dreamcast serán exclusivos de Japón y serán una edición mega recontra limitada. Nada, una curiosidad nomás.



¡JUEGO DE ROBOTECH PARA XBOX!

THE SKY IS FALLING!

TDK -¿será el de los cassettes virgen?-, ya anunció dos juegos para el período que va desde el 31 de marzo de 2002, hasta el mismo día del mismo mes de 2003. Ellos son: Robotech y Mercedes-Benz. Claro, lo que más nos calienta es el de Robotech, pero nada se sabe. Esperamos que sea la adaptación que los fans se merecen... porque como que los juegos anteriores fueron decepcionantes en su mayoría. Sniff...
En cuanto sepamos más, se lo haremos saber.



BLOODRAYNE

ELLA ES SEXY, MALA, PELIGROSA Y... MITAD VAMPIRO







"Ella es una fuerza explosiva con un estilo letal, con poderes supernaturales y una intensa lujuria por la acción" se lee en el kit de prensa de Terminal Reality y eso ya nos compra. La historia nos cuenta como, al final de la segunda Guerra Mundial, un grupo de criminales Nazis se escondió en Sur America para esperar calmos el momento de reinstaurar su gloria perdida. Durante 20 años excavaron en busca de un templo místico donde se cree está la fuente de un inmenso poder. Sin querer, los giles, liberan a un poderoso y diabólico ente que busca apoderarse del universo... Mmmmmm. ñaca ñaca...

Es tiempo de entrar en acción y nuestra heroína cuenta con todo lo necesario para enfrentar a los asquerosos engrendros del mal. Lujuria de sangre, habilidades supernaturales, armas superpoderosas y, claro, un muy hermoso trasero... además de la posibilidad de poner todo en cámara lenta para esquivar balas, visión nocturna, fuerza inhumana y agilidad gatuna. Una maza la flaca.

XB

POW

PS2

COMPAÑIA: Wide Games
DISTRIBUCION: Codemasters
FECHA DE SALIDA: Junio de 2002
GENERO: Aventura Stealth

Segunda Guerra Mundial. Los Nazis, conscientes de que los Aliados jamás se atreverían a matar a los suyos -a menos que fuese totalmente necesario-, podrían haber instalado una base secreta de misiles V2 en una prisión para cautivos de guerra. Nuestra misión como el Capitán Smith es dejarnos capturar y descubrir la verdad detrás de las paredes de esa cárcel que... podría ser el as bajo la manga Nazi.



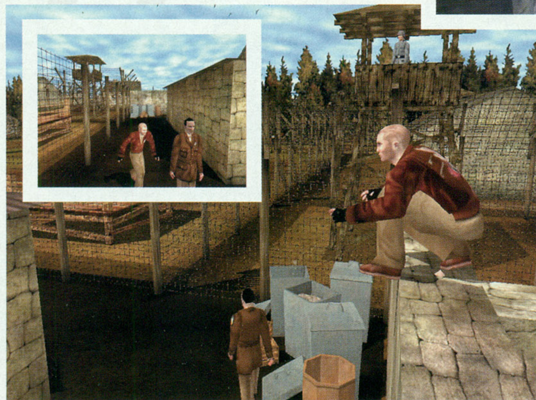
SIMULACIÓN PRESIDIARIA

El mundo no se va a parar porque nosotros tengamos una misión que llevar a cabo. Los días en la prisión seguirán su curso como siempre, regularmente y con todos los guardias mirando hasta la última de nuestras acciones. Y por eso será importante llevar a cabo todas las actividades programadas para el día pero -a la vez- hacernos tiempo para cumplir con nuestro cometido. Carl Jones, productor ejecutivo de Wide Games, agrega: "Como jugador, lo importante es encontrar una manera de explotar las rutinas diarias, encontrándole agujeros a la seguridad del campo."



Prisioner of War (POW) tendrá mucho de stealth y acción. Pero nada de pistolas, ni Uzis, ni lanza-granadas, ni de bazookas, ni de nada... ¡Ja! Apenas podremos usar piedras para crear distracciones... Carl explica mejor este asunto cuando dice: "Lo más interesante acerca de POW es que no existen los combates con armas de fuego iniciados por el jugador. Ningún jugador obtendrá un arma en este título y hay dos razones para que esto sea así. La primera es que esto es una verdad histórica, si un prisionero disparaba a un guardia, los guardias disparaban a todos los prisioneros en el campo. Todos muertos. Y segundo, no tener armas añade tensión. Es como un David vs. Goliath. Todos esos guardias andan con esas grandes armas y el jugador nada."





La inteligencia artificial de POW dice ser grandiosa, los guardias podrán -incluso- olernos; ni hablar de los perros, que tienen los sentidos más desarrollados. Los guardias también responderían a cualquier ruido atípico o a sombras raras proyectadas por nuestra silueta. Pero bueno... si el viejo truco del escondite no resulta, siempre podremos recurrir al confiable soborno -hasta a los Nazis les gustaba el dinero-. Otra de las opciones de este juego es la posibilidad de enlistar otros prisioneros a nuestra causa y dejarlos a ellos a cargo de alguna de las misiones.

Prisioner of War estará disponible para PlayStation 2 y Xbox en el próximo mes de junio y les auguramos muy buenas calificaciones. Guarda... ¡que no se te caiga el jabón!

POR MAX "I'M NOT A NUMBER" FERZZOLA

PS2

TIMESPLITTERS 2

COMPAÑIA: Free Radical Design
DISTRIBUCION: Eidos Interactive
GENERO: FPS
FECHA DE SALIDA: Principios de 2002





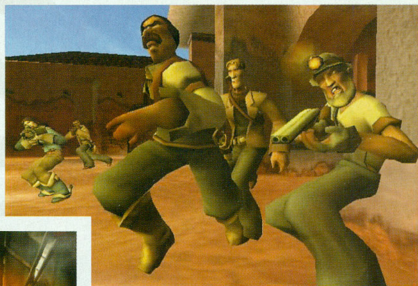
Con el lanzamiento de la PlayStation 2 llegó TimeSplitters, un FPS (first person shooter, un arcade en primera persona) que tuvo muchas virtudes, sobre todo en multiplayer. En estos primeros meses del año Eidos publicará su secuela, que incluirá además de los atractivos originales una historia más sólida y la posibilidad de jugar en varios modos multijugador, cooperativo, competitivo, a pantalla dividida entre dos, tres y cuatro valientes y soporte I-Link para conectar varias consolas.

Hace tiempo los muchachos de Free Radical Design, una compañía pequeña pero muy pulenta con asiento en Nottingham, en el Reino Unido, ayudaron en Rare a crear el célebre GoldenEye. Experiencia no les falta y ahora están dispuestos a lograr el mejor juego de este género en la consola de Sony.

En TimeSplitters contenemos a fuerza bruta una invasión de seres multidimensionales, que viven en los bordes de una realidad distinta y viajan a través del tiempo para venir a jodernos, como si ya no tuviéramos suficientes problemas. El juego original contaba con una enorme cantidad de armamento disponible, que iba desde armas de fuego convencionales -revólveres, metralletas que se podían usar de a dos, escopetas o lanzagranadas, hasta una gran colección de fusiles láser-, todo un arsenal diseñado en base a que la historia del juego iba del año 1935 a 2035. TimeSplitters 2 hace honor a esa tradición, incorporando aún más armas de todas las épocas, muchas de ellas con dos formas de disparo como antes. Una mención especial se merece el lanzallamas, con el que podremos tostar a nuestras víctimas, que arderán durante un minuto en medio de la agonía; aunque si por alguna razón nuestro horrible corazoncito resultara conmovido, podremos apagarlos con un extinguidor que también tendremos en el inventario.



El juego se ambienta esta vez en nueve escenarios y épocas distintas - por ejemplo el Salvaje Oeste y Neo Tokio- donde hay que cumplir varios objetivos primarios y secundarios, la principal diferencia con el primer TimeSplitters, que tenía una historia floja. Aquí la veremos contada incluso con secuencias de video de alta calidad. Estos objetivos incluyen una variedad muy amplia de cosas para hacer. En un escenario tendremos que infiltrarnos en una instalación militar, usar el sniper para descabezar a ciertos enemigos clave, desactivar el sistema de alarmas del complejo y de paso llevarnos por delante a todos los bichos que se nos crucen. La inteligencia artificial de los casi 80 enemigos que habrá es uno de los puntos más fuertes del juego, ya que pueden entender cuándo han sido heridos y deben retirarse a recuperar energía o recargar sus armas; pueden trabajar en equipo para emboscarnos y reaccionar de manera imprevista. Unos son más vivaces que otros. Estos jugadores artificiales -o 'bots', como se los conoce- pueden ser incorporados al juego en todas las modalidades multiplayer, que serán las mismas de antes (Deathmatch, Capture the Bag, etc.) más unas cuantas nuevas que incluyen defensa de posiciones y asaltos en equipo.



Nuevamente tendremos a disposición el módulo de diseño MapMaker, con el que podremos armar nuestros propios niveles encadenando bloques de escenarios y cambiándoles ciertas características, como la iluminación y sonido, y agregándoles puertas, posicionando enemigos y llaves de acceso. El nuevo editor de niveles es muchísimo más completo y fácil de utilizar que el anterior y según Free Radical prolongará casi indefinidamente la vida del juego, ya que los jugadores podrán hacer sus propios escenarios y compartirlos con sus amigos.

Gráficamente, TimeSplitters 2 duplicará la cantidad de polígonos en los modelos de los personajes y en la complejidad arquitectónica, pero corriendo siempre a 60 cuadros por segundo, porque Free Radical Design no le quita ojo al Performance Analyser, la utilidad provista por Sony para medir el rendimiento gráfico del proyecto.

POR DURGAN A. NALLAR

PS2 STAR WARS RACER REVENGE

COMPAÑIA: Rainbow Studios
DISTRIBUCION: LucasArts
GENERO: Arcade de Carreras
FECHA DE SALIDA: Julio 2002



Toda esta movida del Episodio Dos hizo reflotar viejos clásicos del amigo Lucas. Recordemos que Star Wars Racer ya hizo su paso por el mundo de la PC y también por algunas consolas. Ahora, con el nuevo episodio de la saga en puerta, es una muy buena oportunidad para traer a la PS2 uno de los juegos de carreras con más vértigo que tuvimos la chance de jugar.

STAR WARS NEED FOR SPEED

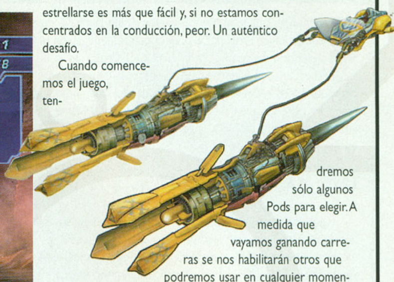
Para quienes nunca jugaron a ninguna de las versiones que ya salieron, SWR es un juego que recrea la carrera de Pods que se llevaba a cabo en el desierto de Tatooine.

Los Pod-Racer son vehículos que pueden alcanzar velocidades increíbles, los cuales están armados a partir de turbinas o simplemente de motores de desarmadero, que tiran a la cabina donde va el conductor. Casualmente, Anakin es el único humano capaz de manejar estos bichos, ya que cuenta con la capacidad para hacerlo; no así el resto.

Racer será rápido, mucho más rápido que otros juegos similares, como Wipeout. Literalmente, uno vuela sobre la pista con puntas de velocidad de hasta 1.200 kilómetros por hora. Un vértigo que se multiplica eligiendo el enfoque de cámara a ras de suelo. Las pistas han sido diseñadas expresamente para no tener que soltar en ningún momento el acelerador, pero incluyen mortíferos obstáculos contra los cuales



estrellarse es más que fácil y, si no estamos concentrados en la conducción, peor. Un auténtico desafío.



Cuando comencemos el juego, tendremos sólo algunos Pods para elegir. A medida que vayamos ganando carreras se nos habilitarán otros que podremos usar en cualquier momento.

Cada carrera otorga una cierta cantidad de dinero al ganador, y así hasta el tercer puesto. Con este dinero, podremos ir a la tienda de Watto y renovar el equipamiento para que nuestro Pod sea más rápido, ya que en los niveles superiores el vehículo será exigido al máximo.



Tendremos, además, un botón que nos servirá de turbo, el cual hace que -obviamente- vayamos más rápido, aunque como contrapartida los motores comenzarán a recalentarse. A medida que vayamos chocando, éstos también sufrirán el daño, y es posible que hasta revienten.

Las pistas, además de ser de diferentes longitudes y estar recreadas en muchos de los lugares que ya conocemos, tendrán caminos alternativos. Quizá tengamos un camino largo, pero sin muchas complicaciones, o viceversa. También contaremos con obstáculos que nos complicarán la existencia y saltos de cientos de metros, en donde el tiempo y el espacio parece detenerse de repente.

Racer es un arcade, no un simulador, por lo que no tendremos que preocuparnos por administrar velocidades ni revoluciones. Sus controles son tan simples como acelerar y frenar.

Las variantes con respecto a las versiones que salieron serán más que nada en el aspecto gráfico, controles, y lo que veremos en pantalla, como el tablero de control.

Todavía faltan algunos meses antes de que salga uno de los juegos de carreras más vertiginosos que tuvimos la oportunidad de probar.

Y aquí estaremos. Esperando para ponernos de nuevo el casco y llenarnos la cara de aceite.

POR DIEGO "SEBULBA" VITORERO

PS2

PROJECT ZERO

COMPAÑIA: Tecmo
DISTRIBUCION: Tecmo
GENERO: Acción
FECHA DE SALIDA: Desconocida

En enero les proponemos empezar desde cero. Resident Evil se muda; Project Zero es el que tiene lugar en una residencia misteriosa. En la mansión Himuro, de estilo japonés, ocurrieron eventos como la desaparición de varias personas. Unos reporteros intentan hacer un documental al respecto, pero también desaparecen. Entre ellos, Mafuyu Hinasaki, hermano de Miku, la protagonista de 17 años que irá en busca de indicios.



LUZ, CÁMARA, ACCIÓN

Un indicador en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla le avisará a Miku cuando algo extraño esté por suceder y, mejor que eso, algunos efectos de sonido extraordinarios y vibraciones sutiles advertirán presencias paranormales. Aparte, será necesario una linterna: la mansión resultará poseída por fantasmas apenas visibles, gracias a admirables efectos de transparencia y "motion blur" (difusión de movimiento).

Siguiendo los pasos de su hermano, Miku llevará una cámara fotográfica. Primero, será usada para suplir a la otra cámara, cuyos ángulos y trayectorias predeterminados requerirán la perspectiva de primera persona para ver qué hay más allá. Sin embargo, esto nos preparará para usarla también como arma (!) ¿Quién dijo que "apuntar y disparar" refiere solamente a una pistola? En lugar de "inmortalizados en una foto", los fantasmas serán eliminados. Y es previsible que los diseñadores pongan tanta atención a los escenarios como nosotros. Finalmente, la cámara revelará pistas para avanzar en el juego. Por ejemplo, una puerta parecerá cerrada por fuerzas inexplicables, pero su foto descubrirá un hechizo, representado por una banda de papel. Quizás perdidos, o dejados intencionalmente por los reporteros, encontraremos nuevos rollos, con menor o mayor cantidad de fotografías; y podremos actualizar la cámara dándole mayor alcance, campo o velocidad.



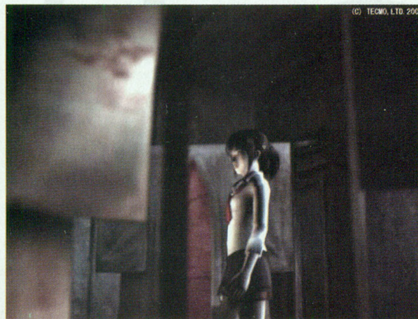


En el modo tercera persona, el stick izquierdo controlará a Miku y el derecho la linterna. En cambio, en el modo primera persona, el stick izquierdo controlará la cámara y el derecho el movimiento del personaje. Esta inversión puede entorpecer el control. No obstante, mantiene la acción más importante en la palanca izquierda, cuyo control es más intuitivo. De todas formas, si los botones son configurables; las palancas también pueden serlo.

MIKU'S MANSION

No todos jugaron a Luigi's Mansion o Illbleed, pero leer los respectivos reviews en su revista favorita basta para advertir que se asemejan demasiado a Project Zero. Mejor dicho, al revés. A pesar de esto, el juego de Tecmo volverá al horror puro, sin humor (¡ni tiempos de carga!) que interrumpa esa turbadora sensación. Y recuerden que Tecmo entregó las infartantes chicas de Dead Or Alive; ¡imaginen el modelo de Miku! Mejor aún; les dejamos estas fotos. Ustedes toman las próximas.

POR BRUNO "VR1" VALENTI





SOUL CALIBUR 2



Un par de años atrás, cuando el lanzamiento de la hoy desafortunada pero todavía vigente Dreamcast era todo un acontecimiento, la versión de Soul Calibur que los muchachos de Namco hicieron para esta consola causó un furor sin precedentes en la historia de un lanzamiento, ya que no sólo logró convertirse en la razón más poderosa para que muchos se decidieran por la nueva máquina de Sega, sino que marcó el comienzo de una nueva era en el terreno de los juegos de pelea.

Tan increíble fue el fenómeno que generó este impresionante título que en muy poco tiempo y, casi sin esfuerzo, logró aplastar rotundamente a toda la competencia ofreciéndonos una gama de posibilidades y un estilo de juego impecable, que nos daba una enorme libertad de acción, como nunca antes se había hecho, convirtiéndose en el líder absoluto de un género que hasta ese entonces no aportaba demasiadas novedades.

No cabe duda que Soul Calibur fue un juego que se adelantó a su tiempo, ya que a pesar de que ya lleva más de dos añitos sobre sus espaldas, todavía sigue siendo la atracción principal de muchos de los fans del género (especialmente de quienes estamos aquí) y lo más increíble de todo es que a pesar de que muchos lo han intentado, hasta el momento nadie ha podido destronarlo de su privilegiada posición. Y como van las cosas, todo parece indicar que el único título con posibilidades de subirse al codiciado trono será nada menos que su tan esperada continuación.


(C)NAMCO


(C)NAMCO


(C)NAMCO

VAYAN AFILANDO SUS ARMAS

Por lo que hemos visto hasta ahora, todo parece indicar que con esta segunda parte Namco pretende lograr la más que ambiciosa hazaña de repetir el fenómeno que comenzó con el primer Soul Calibur, y para eso tienen pensado hacer unos cuantos cambios destinados a que el juego no sólo resulte algo único e imperdible para los seguidores del original, sino que muchos de estos agregados están pensados para captar la atención de un público mucho más masivo.


(C)NAMCO

Aunque parezca mentira, originalmente, muchas de las novedades que se verán en Soul Calibur 2 estaban planeadas para ser incluidas en el título anterior, pero el escaso margen de tiempo que Namco le impuso al equipo de desarrollo para que el juego estuviese listo para la fecha del lanzamiento de la Dreamcast hizo que muchas cosas fueran dejadas de lado.

Uno de los cambios más importantes que se incluirán en este nuevo Soul Calibur es que la forma de hacer las cosas con cada personaje se simplificarán notablemente, para que incluso aquellos que no tengan mucha experiencia con la dinámica tan particular de


(C)NAMCO





este juego puedan acostumbrarse con facilidad.

Lo mejor del caso es que a pesar de esta simplificación en la forma de hacer las cosas, la impresionante variedad de ataques y movimientos especiales que los personajes tenían en el título anterior seguirá siendo igual de amplia, y en algunos casos mayor a lo que habíamos visto anteriormente, por lo que pueden estar seguros que convertirse en expertos no será una tarea fácil.

Otra de las novedades importantes que veremos aquí es que ahora parece que los escenarios tendrán un cierto nivel de interactividad, tal y como sucede en juegos como los Dead or Alive 2 y 3, o sea que al revolear a alguien podremos romper cosas.

Pero eso no es todo, porque ahora muchos de los escenarios también tendrán paredes, lo que sin dudas es una excelente noticia para muchos, especialmente para algunos colegas como Gastón, Pedro y cómo olvidarme del amigo Diego, que anteriormente solían salir volando de los límites del escenario con mucha frecuencia.

Algunos escenarios combinarán paredes con sectores abiertos, haciendo que



todavía sea posible mandar a nadar a algún desprevenido y también habrá escenarios tradicionales que no tendrán ningún tipo de barrera que impida que alguien se vaya a tomar un baño.

Si bien los gráficos del primer Soul Calibur incluso hoy por hoy siguen siendo de lo mejor que se puede encontrar en el género, en el terreno visual es en donde Namco pretende volver a sorprendernos con modelos, escenarios y una serie de efectos especiales mucho más sofisticados que cualquier cosa que se haya hecho hasta ahora, cosa que ya de por sí suena muy ambiciosa. Pero a juzgar por las imágenes y un par de videos que hemos visto en donde se muestra al juego en funcionamiento, nos hacen ver que van muy bien encaminados.

Por el lado de los personajes, lo que se sabe es que al menos 10 de los participantes del juego anterior estarán presentes en esta segunda parte, pero algunos de ellos serán versiones alternativas o renovadas de los guerreros que ya conocemos, como por ejemplo Astaroth, quien ahora lucirá un poco diferente y su nombre pasará a ser Asterisk, al igual que Cassandra, quien será algo así como la gemela de Sophitia.

Aunque la gente de Namco prefirió mantener en secreto todo lo relacionado con las opciones y modos de juego que ofrecerá Soul Calibur 2, adelantaron que en este terreno también habrá novedades, pero para saber algo más sobre eso habrá que esperar.

Actualmente Namco está trabajando en la versión que estará destinada a los salones de videojuegos, pero también anunciaron que se está trabajando en las correspondientes versiones que aparecerán en las consolas PS2, Xbox y Gamecube. Sin importar las diferencias técnicas que estas consolas tienen entre sí, la buena noticia es que se aclaró que no habrá diferencias de ninguna clase en todas las versiones, a fin de que los usuarios de todas las máquinas puedan disfrutar el juego sin tener que preocuparse por si tiene cosas de menos o no, como ha sucedido en otros casos, así que les sugiero que vayan empezando a guardar algunos pesos, patacones o lo que sea, porque sin importar cuál de estas tres consolas tengan, les aseguro que este juego será uno de ésos que no pueden faltar en la colección de nadie.



Todavía no se dio ninguna clase de información sobre la fecha del lanzamiento de esta nueva maravilla pero parece que habrá que esperar bastante aún, así que los mantendremos informados.

POR SANTIAGO VIDELA

PS2 **SOUL CALIBUR 2**

COMPAÑIA: Namco
DISTRIBUCION: Namco
GENERO: Pelea
FECHA DE SALIDA: Desconocida

XB GC

MAXIMO: GHOSTS TO GLORY

Antes de que este título vea luz en USA, nos hicimos con la versión ponja para ver qué nos teníamos que esperar. Y, la verdad, que lo que vimos nos gustó, y mucho.

¿Los personajes? Maximo, el príncipe protagonista; Sophia, su esposa; Achille, su confiable -por ahora- consejero, y Magnus, la cabeza del concilio de hechiceros, también formado por las encantadoras Sephonie, Lenore, Aurora Lee y Mamba Marie.

¿El objetivo? ¡Emular al genial Ghosts 'N Goblins!



EMPEZAR CON EL PIE IZQUIERDO

Maximo vuelve a su reino, cansado, luego de una peligrosa cruzada, proeza propia de pocos personajes, para enfrentar la traición de sus servidores. Será Achille mismo quien, mediante un taladro gigante y la ayuda de Magnus, habrá exhumado y resucitado un ejército para apoderarse de las tierras y la gente. Sophia habrá sido forzada a casarse... ¿habrá sido forzada? -no la prejuzguen como la clásica (léase gastada) princesa a rescatar; algo aún más siniestro puede pasar- y las hechiceras, reacias a seguir a su superior, habrán sido apresadas en las cuatro esquinas del reino. Ante tales circunstancias, lo menos que le puede pasar a Maxi es ser asesinado. ¡Vaya si necesitará auxilio para restaurar la situación!

Por suerte, La Muerte le propondrá devolverlo al reino mortal si él devuelve los zombies al Limbo. Este pacto finalizará una introducción e introducirá un sistema de continuación totalmente lógicos.



Volviendo de la muerte, no sorprenderá recorrer ambientes como el reino de los espíritus, el cementerio (de humanos), un cementerio congelado de barcos y un pantano, hasta llegar al castillo. Mediante un método más integral que un tutorial, aprenderemos movimientos para sortear las consecuencias del taladro -y de una programación sobresaliente- : los campos cambiarán dinámicamente, guiándonos... ¡hacia más desafíos!

También es previsible matar y re-matar zombies para cumplir el pacto y ganar "continues", espadas y magia. Esto habilitará una personalización que se reflejará en la apariencia de Maximo. Casualmente, aparte de ganar armaduras, podrá perderlas, quedando en bo... xers estampados con corazones; y la magia oscura de Magnus podrá transformarlo en un débil bebé o un lento viejo. Finalmente, los clásicos jefes: Lord Glutterscum, el demonio; Gahstly Gus, el cavador de tumbas; Captain Cadaver, el pirata y Bokor Labas, el médico brujo, aparecerán cuando el nivel parezca terminado. Pero todos tienen un punto débil -y más cuando combaten demonios en paños menos-. Y nuestra prioridad será encontrar a las hechiceras para que nos den la ayuda restante para patear el trasero de Achille.



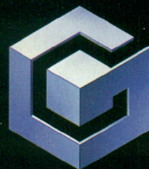
GHOSTS 'N GOBLINS

Sí, bien podríamos decir -por lo que leyeron en los párrafos anteriores- que Maximo es una versión de última generación del clásico de clásicos, Ghosts 'N Goblins. La música tiene unos guiños inconfundibles al arcade del caballero desnudista de los años 80. Los zombies, jefes, niveles, ambientación y todo eso, resultan inconfundiblemente similares. Así como lo del héroe que se va quedando en tarlipes a medida que le pegan. El tiempo que lo estuvimos jugando, fue puro gozo. Y mejor va a ser cuando entendamos qué es lo que dicen los personajes al hablar.

¡Al máximo con la PS2!



CAPCOM
GENERO: Acción/ Aventura
FECHA DE SALIDA: Febrero de 2002



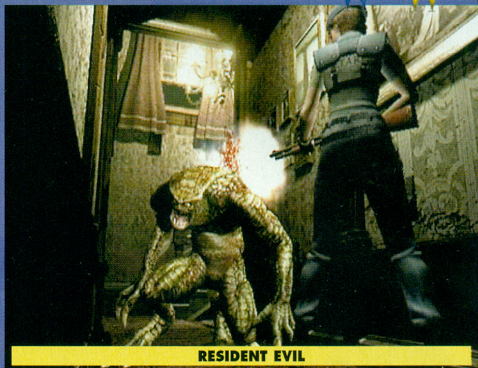
NINTENDO GAMECUBE



Se terminó el 2001 nomás. Sin lugar a dudas, un año de muchos cambios y sobre todo una época poco feliz para una inmensa mayoría de argentinos. Pero, y aunque vivimos en el mismo país que ustedes y sufrimos las mismas penurias, nuestro trabajo es informarlos sobre los últimos acontecimientos en cuanto a videojuegos, -algo en teoría divertido- y tratamos si es posible de arrancarles una sonrisa con alguna de nuestras ocurrencias. Es por eso que vamos a evitar en este informe (tan esperado por la mayoría de los lectores) de hablar del momento que está viviendo nuestra soberanía e intentaremos guiarlos, informarlos y, quizás, hacerlos decidir por la consola acorde a sus gustos en esta nueva batalla que se ha desatado. Sony ya no es la única opción y dos nuevas "maquinitas" se postulan como las más lindas del barrio y quieren apropiarse de nuestros corazones (y de nuestros ahorros) y hay que estar muy atentos e informados en el momento de decidirnos con cuál quedarnos. Como podrán ver en el desarrollo de este informe, hay juegos para todos los gustos, y en las tres máquinas ya hay motivos suficientes como para que cada una valga la pena por una cosa o por la otra. Esto sin contar que, en líneas generales, la cantidad de títulos de alta calidad es sin dudas la mayor en muchísimos años.



SONIC ADVENTURE 2



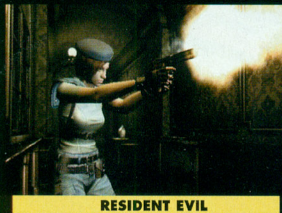
RESIDENT EVIL

Bueno, sin más preámbulos nos dirigimos al "quid" de la cuestión, no sin antes aclararles una última cosa. En estas páginas vamos a contarles qué experiencia representa tener cada una de las nuevas máquinas (ya sea Gamecube o Xbox) y vamos a obviar por completo especificaciones técnicas, (salvo las elementales) de las cuales

GAMECUBE: LOS JUEGOS INMINENTES

Aquí tienen una lista de los juegos más importantes que están por salir o que salieron mientras este número se encontraba en la imprenta (acá no vamos a proyectarnos sobre juegos que ni siquiera tienen fecha de salida estipulada), junto a lo que nos parece que puede llegar a resultar de cada uno según lo que vimos/ jugamos hasta el momento.

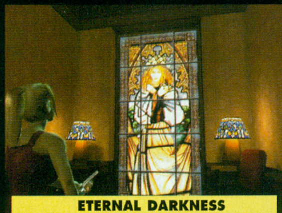
NOMBRE	GENERO	SIMILAR A...	PALPITO
PIKMIN	Estrategia	¿Lemmings?	¡Va a ser la maza!
CEL DAMAGE	Coches	Los Autos Locos	Puede llegar a estar copado
SIMPSON'S ROAD RAGE	Coches	Crazy Taxi	Mejor que se queden en la tele
UNIVERSAL STUDIOS THEME PARK	Arcades Varios	¿Ir a Universal?	¡Nos encantaría! pero...
DARK SUMMIT	Snowboard	SSX con argumento	Snowboard... hummm
ETERNAL DARKNESS	Aventura	¿Resident Evil?	Hay que verlo terminado...
RESIDENT EVIL	Aventura	A sí mismo	AHHH ¡Lo queremos ya!
SONIC ADVENTURE 2 BATTLE	Arcade	Sonic 2 de DC	Mejor que el de DC...
GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY	Acción/ Aven.	Tomb Raider	Va a ser una ¡megamaza!



RESIDENT EVIL



PIKMIN



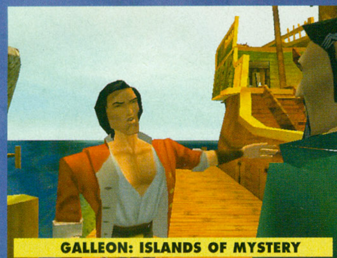
ETERNAL DARKNESS

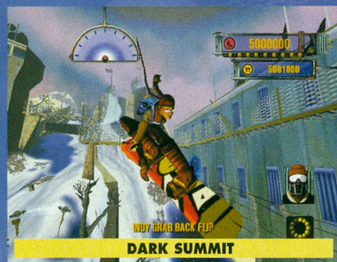
ya hemos hablado hasta el hartazgo en números anteriores o en nuestro sitio de Internet: www.datafull.com. Y ahora (eso sí, por orden alfabético y no de preferencia) ¡que comience la pelea, que los únicos que ganamos somos los jugadores...!

NINTENDO GAMECUBE

Si nos vienen siguiendo a menudo, habrán leído en nuestro número anterior sobre la presentación de la nueva consola de Nintendo en la Argentina. Súper compacta y de fácil transporte, uno no puede creer que un equipo tan pequeño (que si no fuera por los colores te la confundís de una con una cajita feliz de Mc Donald's) encierre tanto poder. Con, por el momento, dos versiones de la máquina disponibles, una en color azul y otra en negro, sin lugar a dudas es una máquina que pese a su diminuto tamaño obtiene una gran presencia desde el primer momento. El equipo viene, al igual que la PS2 y la Xbox, con un pad y los cables de video y conexión a corriente. Todo lo demás, Memory Cards, pads extras, el "Component Cable" específicamente diseñado para televisores de alta definición y por supuesto, los juegos, hay que comprarlos por separado. Ya viene con cuatro entradas para pads, utiliza unos discos exclusivos, creados para Nintendo (y según ellos incopiables) con una capacidad de 1.5 Gigas cada uno como máximo (que es aproximadamente de 2 a 3 veces menos que los de un DVD como los que utiliza su competencia) pero según la gente de Nintendo esta capacidad es suficiente para crear cualquier tipo de juego. Sinceramente por ahora no le vimos ningún inconveniente a este tema, aunque hay que ver si un juego como Final Fantasy X lo pueden meter en un disco, claro que siempre está la opción de que el juego salga en varios de estos mini CD y listo.

Sin olvidarnos que hasta la propia gente de Nintendo no se cansa de aclarar que por el momento "la Gamecube es una máquina pensada únicamente para jugar". Las opciones de arranque son contadísimas. Tenemos una opción para chequear el


GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY



DARK SUMMIT

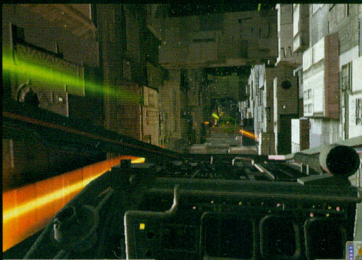
GAMECUBE: LOS JUEGOS YA LANZADOS

LUIGI'S MANSION — 7.9
AVENTURAS



El primer juego que tiene como protagonista al hermano de Mario es nada más y nada menos que el caballito de batalla de la presentación de esta consola. Aunque es un juego muy bueno, no llega a la altura de lo que fuera en su momento Mario 64, además de ser un poquito corto. Pero mientras dura es muy entretenido. Por lo demás, cuenta con unos gráficos y un nivel de detalle como para mostrar las capacidades de iluminación y efectos que puede manejar la GC. Otro problema es que cuesta un poco a los novatos tomarle la mano, ya que no es un mero arcade "estilo Mario", sino que tira más para el lado de la aventura y los controles son, en un principio, complicados. Sin dudas un muy buen juego, pero no el clásico que nos esperábamos.

STAR WARS: ROGUE LEADER — 7.9
ARCADE



Por otra parte tenemos a Star Wars: Rogue Leader (Rogue Squadron II) que aunque sigue siendo muy similar en jugabilidad a la primera parte y no deja de ser un arcade, tiene una calidad artística tanto sonora como gráfica que va a dejar perplejo a más de un escéptico y va a hacer que los fanas de SW se pillen en los pantalones. Este es también uno de los juegos del lanzamiento que mejor muestran la gama de efectos que posee la Gamecube y de lo que es posible de hacer aún en juegos de primera generación. Una acción desenfrenada logra por primera vez la sensación de estar jugando con las películas. Aunque con el tiempo nos damos cuenta que no es más ni menos que el Rogue Squadron mejorado, posee unos valores artísticos de la hostia y es IMPRESCINDIBLE en la juegoteca de los Starwarmaníacos.

SUPER MONKEY BALL — 8.9
ARCADE



La verdadera sorpresa de la Gamecube es este arcade que mezcla ingenio con reflejos y una dificultad endemoniada y súper adictiva. Mientras guiamos a nuestro monito encerrado en una pelota de cristal a través de 90 niveles repletos de obstáculos naturales (y otros no tanto) con niveles de una dificultad que crispan los nervios, de forma que superarlos significa tener una

GAMECUBE: ¿QUÉ NOS DEPARA EL FUTURO?

Generalmente toda consola tiene su punto álgido al año de su aparición en el mercado, y si no que le pregunten a Sony con su PS2, que recién ahora peló unos juegos que son clásicos absolutos, la gran mayoría durante el transcurso de un par de meses. Estos son los futuros ¿éxitos? o por lo menos los que se proyectan como los más revolucionarios en Gamecube durante el 2002.

- DIE HARD: NAKATOMI PLAZA
- DONKEY KONG RACING
- DUKE NUKEM FOREVER
- THE LEGEND OF ZELDA (TND)
- MARIO KART (TND)
- MARIO SUNSHINE (TND)
- METROID PRIME
- MORTAL KOMBAT
- PERFECT DARK ZERO
- PRO EVOLUTION SOCCER 2002
- RESIDENT EVIL 0
- RESIDENT EVIL 2
- RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
- RESIDENT EVIL 4
- RESIDENT EVIL: CODE VERONICA
- ROBOTECH
- SOUL CALIBUR 2
- SPY HUNTER
- STAR FOX ADVENTURES: DINOSAUR PLANET
- VIRTUA STRIKER 3 VER.2002

-TND: TÍTULO NO DEFINITIVO-


SPY HUNTER


METROID PRIME

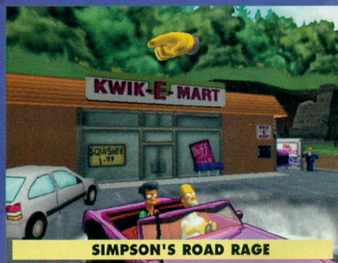

STAR FOX ADVENTURES: D.P.



DUKE NUKEM FOREVER

estado de la Memory Card 59 (este es el nombre completo del pequeño contenedor de save games, que incluye justamente 59 slots para salvar nuestros progresos, aunque cada uno varía en la cantidad que utiliza), una donde setear el calendario, otra para ver la información del juego que tengamos en la consola y la de selección de tipo de sonido y posición de pantalla. ¡Eso es todo amigos! Aunque para ser sinceros, para jugar ¿quién necesita más?

El pad (sin dudas uno de los aspectos cruciales en cualquier consola) es muy bueno y, en ciertos casos, excelente. Aunque por lo que pudimos intuir no va a ser la gran cosa para los juegos de pelea onda Soul Calibur (que obviamente no testeamos porque por el momento el sistema no dispone de ninguno). Claro que siempre se pueden comprar los pads diseñados por compañías ajenas a Nintendo (como el G3 Arcade Stick) que se adapten mejor a este estilo de juego. Otra cosa que no nos termina de convencer del todo es la distribución un tanto ¿caprichosa? de los botones, que difieren de tamaño y tienen una ubicación poco intuitiva. Se lamenta más que nada que el famoso "Z Button" que el pad de la Nintendo 64 tenía ubicado estratégicamente debajo del pad -y que era tan útil en muchísimos juegos- ahora esté arriba del trigger derecho, siendo éste extremadamente pequeño. Por otro lado estos "Triggers" o los botones de arriba del pad, son alucinantes. Como dicta la tecnología de hoy en día, éstos son sensitivos, por lo que cuanto más a fondo se presionen -si los juegos están preparados para esta función-, obtendremos diferentes resultados. Otra cosa un tanto "extraña" pero a la que uno se termina acostumbrando, es que el control analógico de la derecha está considerablemente más abajo que el de la izquierda. Ya en la primera tanda de juegos, como por ejemplo Luigi's Mansion, tendremos que usar los dos simultáneamente, y sin dudas acostumbrarnos a esto nos va a llevar un rato, pero tampoco es para matarse.



SIMPSON'S ROAD RAGE


PIKMIN

La consola también incluye tres ports de expansión debajo de la misma (uno seguro que va a ser destinado al todavía no definido MODEM, o al sistema que incorporen para la conexión del cubo a Internet y todo lo referente a jugar online) o bien para futuros accesorios como ser un DVD Player. Recordemos que GC tampoco posee CD Player o reproductor de música porque el tamaño de los CD de audio comunes ni siquiera entran en la máquina.



MARIO KART

VIRTUA STRIKER 3 VER. 2002

Recordemos también que el precio de la Nintendo Gamecube es de $199 en USA, o sea que por lógica en nuestro país se va a conseguir a un precio inferior al de la Xbox y PlayStation 2, que por ahora se mantienen en $299, siempre hablando de USA, por supuesto.

Los juegos del lanzamiento y los que aparecieron a los pocos días fueron como mínimo muy satisfactorios. Pocas veces una máquina sale a la calle con una librería (aunque pequeña) tan pareja de juegos y a la vez prácticamente sin ninguna basura que ensucie de entrada su reputación. Aunque entre todos ellos no haya ningun título que por sí solo justifique la compra (salvo Super Smash Bros. Melee) de la máquina, a no ser que seamos absolutamente fanáticos de algún género o personaje o, en el caso de Star Wars, manía. Como siempre ya nos los jugamos todos y tienen un mini-review de cada uno en el cuadro: Gamecube: Los juegos ya lanzados.

CONCLUSIÓN GAMECUBE

Es una máquina que sin lugar a dudas tiene futuro. Ya solo con la base de las licencias exclusivas que posee Nintendo (Zelda, Mario, Metroid, Donkey Kong y decenas de personajes más) juegan una carta primordial en el hecho de que se convierta en una de las máquinas elegidas por el público en general. Otra razón que va a inclinar la balanza a favor de Nintendo es el alejamiento del fantasma de intentar vender su sistema como un "juguete", lo cual alejaba a cierto público de sus filas, aunque sí intentan que el sistema sirva únicamente para eso, ni DVD ni nada por ahora. Sagas como Resident Evil (que como sabrán, las próximas seis entregas serán exclusividad de Gamecube) o juegos como Eternal Darkness (calificados como "M" de Mature, que por allí arriba significa que su venta está sólo permitida a mayores de edad) erradicarían la imagen infantil de la compañía y haría que no solo los niños le presten atención a la nueva gran gigante de Nintendo.

GAMECUBE: LOS JUEGOS YA LANZADOS (CONTINUA)

habilidad y una paciencia a prueba de Ministros de Economía. Súmenle a todo esto el modo multiplayer que permite participar hasta de a cuatro simios en forma simultánea en una gran variedad de minijuegos (que van desde carreras, peleas, hasta un bizarro pool) y obtenemos un juego digno de ser comprado.

WAVERACER: BLUE STORM — 6.9

DEPORTES

Este sea quizás sea uno de los títulos más "flojos" del lanzamiento, aunque cuenta con unos gráficos espectaculares y algunos efectos ambientales (sobre todo en el agua -obvio, ¿no?- y su reacción ante las circunstancias) sin embargo, no deja de ser una nueva versión del clásico de la 64. Es muy divertido, pero también peca de ser demasiado corto y solo indicado para fanáticos con los amigos suficientes como para jugarlo en multiplayer.



SUPER SMASH BROS. MELEE — 9.0

PELEA



Siguen los combates entre personajes famosos de Nintendo en esta nueva y renovada versión del clásico de la 64. ¿Cómo puede convertirse en clásico algo que parece ser más de lo mismo? Muy fácil, agregando decenas de extras, mejorando los gráficos hasta puntos extremos y refinando el sistema de combate hasta límites inimaginables. Variedad y espectacularidad de escenarios, movimientos, personajes y objetos, más una gran adición en uno de los mejores títulos del sistema a la fecha y la figurita segura si tenemos la cantidad de amigos suficientes para poder jugarlo de a 4, que es donde el juego brilla en todo su esplendor. Una pequeña maravilla que, más allá de su similitud con su antecesor, resalta por motivos propios.



Con el correr de los días fueron adosándose nuevos titulos a la librería y nos encontramos con muy buenas versiones de FIFA 2002, Tony Hawk's Pro Skater 3 (aunque éste es sensiblemente mejor en PS2), Batman Vengeance y una versión de Crazy Taxi que, aunque correcta, dos años después del original y con una segunda parte mejorada para Dreamcast ya se quedó en el tiempo, aunque sigue siendo interesante y alocado si nunca lo jugaste, pero no está a la altura de los otros títulos de GC ni a palos. Ahora habrá que ver qué tal son los títulos que están por salir en los próximos meses.

XBOX


HALO

Sin lugar a dudas la máquina más enigmática de todas era la primera incursión de Microsoft en el peligrosísimo mundo de los videojuegos para consolas. ¿Por qué decimos enigmática? Porque la cantidad de versiones, rumores y decenas y decenas de pavadas (de las que prácticamente ninguna se confirmó, siendo una de las más destacables que los juegos se iban a instalar en el disco rígido) que no hicieron más que confundir a un público que ya estaba confundido por demás de lo necesario. Desgraciadamente uno no siempre puede filtrar toda la información y hasta es probable que algunas de esas cosas hayan aparecido en estas mismas páginas, pero la realidad es que la flamante consola de Microsoft (MS) nos deparó más de una sorpresa y resultó ser muy buena en todo sentido.

Lo primero que nos sorprendió del equipo (y no alegremente por cierto) es su tamaño. No sabemos si en MS se creen que más grande es mejor, pero la realidad es que físicamente es tan grande como una video de las "grandes". Y así todo en general, desde el pad que es casi dos veces más grande y pesado que el de la PS2 (que con el correr de las horas de juego se hace todavía más) hasta la longitud de su cable, que prácticamente nos permite jugar desde lo del vecino (¡y encima viene con un prolongador!) todo es gigante, incluyendo la caja en que viene presentada, también dos veces más grande que la de PS2 y cuatro más que la de Gamecube.

La consola en sí viene al igual que todas las demás, con lo mínimo imprescindible: los cable de audio y video, un pad y sus respectivos manuales. Juegos y accesorios como el Memory Card, el control remoto para poder utilizar el DVD Player o los pads adicionales se compran por separado.

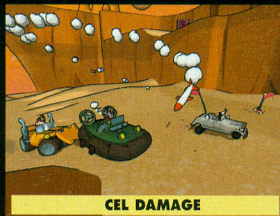
El menú de inicio de la máquina es realmente sorprendente, y de todas el que tiene la onda más futurista. No solo podemos configurar la fecha, el idioma y la hora, sino que podemos administrar los save games del memory card o del disco rígido (éste nos zafa de tener que comprar sí o sí un Memory Card, a no ser que queramos llevar saves a lo de un amigo) o hasta el menú del reproductor de audio, que también nos permite compilar canciones de distintos CDs, guardarlos en el disco rígido de la máquina (la Xbox los comprime como si fueran una especie de MP3) y tener una selección de los temas que más escuchamos en todo momento, bien a mano y sin necesidad de cambiar de CD. También podemos usar el equipo como reproductor de DVD (únicamente en Zona 1) mediante el mencionado accesorio de venta por separado que consiste en un control remoto y un sensor infrarrojo que se conecta en cualquiera de los cuatro

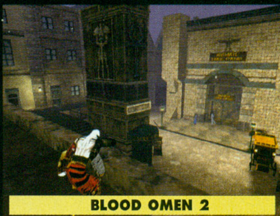
XBOX: LOS JUEGOS INMINENTES

Al igual que con la GC, esta es una lista de los juegos que están por salir o que salieron mientras este número de NL se imprimía. También encontrarán una breve descripción de lo que nos parece que puede llegar a resultar de cada uno de ellos.

NOMBRE	GENERO	SIMILAR A...	PALPITO
STAR WARS: OBI WAN	Arcade	¿The Phantom Menace?	¿Nossa People gonna die?
SIMPSON'S ROAD RAGE	Coches	Crazy Taxi	Lo vimos un poco y ¡Doh!
CEL DAMAGE	Coches	Los Autos Locos	Parece copado, ¿sólo parece?
SILENT HILL 2: RESTLESS DREAMS	Aventura	Silent Hill	¡La Mazaaaaaaaaaaaaaa!
SSX TRICKY	Snowboard	SSX	0 Temperatura igual a 0 calentura
MAX PAYNE	Arcade	Nada	Excelente: ¡Igual al de PC!
BLOOD OMEN 2	Acción/ Aven.	¿Soul Reaver?	¡Pinta bárbaro!


STAR WARS OBIWAN


CEL DAMAGE


BLOOD OMEN 2


CEL DAMAGE

ports para los pads de la Xbox. Viene además incorporada en la consola una placa de red con la que en un futuro nos podremos conectar a Internet y ya mismo linkear varias Xbox para jugar en Multiplayer (de hecho ya lo hicimos con el Halo y es algo realmente sorprendente, pero más sobre esto en el Final Test que encontrarán en las páginas de este mismo número) - También existe la posibilidad, de hecho ya lo hicimos, de conectarse mediante una PC, la Xbox y una utilidad que lanzó Gamespy de conectar la Xbox a Internet y jugar por este canal con gente de todo el mundo con resultados sorprendentes, pero es muy complicado por el momento de explicar, aunque en próximos números los guiaremos en este proceso - como les íbamos diciendo y al igual que pasa con la Gamecube, Xbox soporta audio y video de alta definición para los televisores que lo incorporen (también por medio de un cable especial) e incluso lleva incorporado un sistema de Dolby Surround 5.1 (como diría La Hiena ¡La Mazaaaaaaa!) con tan solo conectarle los parlantes correspondientes. Esto es muy importante, sobre todo si pensamos utilizarla como reproductor de DVD o mismo para los juegos que utilizan este sistema de audio (que por lo que pudimos comprobar son por ahora la mayoría). Los juegos obviamente vienen en DVD (de doble capa), por lo que asegura a la gente de MS que de aquí a que los piratones se las ingenien para truchear los juegos, si es que lo logran alguna vez, va a pasar un buen rato.

Como habíamos dicho, el pad es sin dudas uno de los puntos más flojos de la consola, y aunque por ejemplo con el Halo nos terminamos acostumbrando, para juegos de lucha es un problema terminal. Habrá que recurrir, como en el caso de la Gamecube, a los pads de terceros. El mayor de los problemas en este caso no es la distribución de los botones, sino que éstos están todos demasiado juntos, casi casi amontonados. Es verdad que uno se acostumbra, pero nunca se va a convertir en algo demasiado cómodo que digamos. Por suerte ya están apareciendo otras versiones de pads, y por favor que alguien se digne a sacar un teclado y un mouse para esta máquina y que lo hagan compatible con el


MAX PAYNE

XBOX: LOS JUEGOS YA LANZADOS

HALO — 9.8

ARCADE 3D



Sin dudas la gran estrella del lanzamiento. Un título sorprendente e incluso muchísimo mejor de lo que nos esperábamos. Un clásico de aquellos, que aún con el problema de tener que acostumbrarnos a jugarlo con el pad, es imposible dejar de jugar y un deber si te creés un auténtico Gamer. Gráficos, música, física, detalles, asombro, atmósfera, todo esto y mucho más en lo que sin dudas es uno de los mejores juegos del 2001 y junto a Grand Theft Auto 3 -de PS2- lo mejor que vimos en muchísimo tiempo. (Más info en el Final Test de este mismo número).

ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEY — 9.3

ARCADE



Un nuevo capítulo en la saga de Oddworld, que llega a la altura de lo que estábamos esperando. Oddworld sigue sorprendiendo con su diseño impecable de personajes y la creatividad del equipo encargado del mundo de Abe y Munich, que parece no tener fin ni límites. El problema es que se nota que es un juego diseñado para PS2 y porteado en parte a Xbox, y quizás por eso no aprovecha a full ciertos aspectos de la máquina. Igualmente no nos cabe duda de que sigue siendo un excepcional juego y que se merece el mote de clásico. Sin dudas es un juego obligatorio para los seguidores de la saga y para los fanas de los juegos de plataformas en general.

PROJECT GOTHAM RACING — 8.0

CARRERAS



Project Gotham Racing es un excelente juego de coches (pero a diferencia de lo que muchos creen es mucho más parecido a los Ridge Racer que a los Gran Turismo) con unos gráficos de aquellos, una amplia gama de licencias (incluyendo a la elusiva Ferrari) y un modelo de daños sofisticado, aunque no se puede comparar con la profundidad y variedad de GT3. También tiene un hermoooso sistema de replay y una gran variedad de pistas y coches para seleccionar.

DEAD OR ALIVE 3 — 7.9

PELEA

En el campo de los juegos de lucha, Dead or Alive 3 es otro de los títulos fuertes del lan-

XBOX: ¿QUÉ NOS DEPARA EL FUTURO?

Al igual que con la GC, es muy probable que durante los próximos meses veamos una mayor cantidad de potenciales clásicos. Estos son los títulos a futuro que pensamos que van a ser los destacados de Xbox en el 2002.

- BLOOD WAKE
- NIGHT CASTER
- NEW LEGENDS
- SMASHING DRIVE
- GENMA ONIMUSHA
- WRECKLESS
- CIRCUS MAXIMUS: CHARIOT WARS
- THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND
- GUNVALKYRIE
- JET SET RADIO FUTURE
- BALLISTICS
- BUFFY: THE VAMPIRE SLAYER
- TONY HAWK 3
- SEGA GT 2002
- HOUSE OF THE DEAD 3
- UNREAL CHAMPIONSHIP
- SOUL CALIBUR 2
- TOM CLANCY´S: GHOST RECON
- CRASH BANDICOOT: WRATH OF CORTEX (¡Y NO ES UN ERROR!)
- HITMAN 2


GENMA ONIMUSHA


GHOST RECON


JET SET RADIO FUTURE


BLOOD WAKE

Halo ¡por favor!

En la parte de arriba de los controles encontramos dos aberturas similares a las del pad de la Dreamcast que sirven para insertar el Memory Card (en la Gamecube va directamente en la máquina) o para nuevos accesorios como por ejemplo un micrófono (que para estos momentos ya tendría que estar a la venta en USA) para comunicarnos con nuestros adversarios en los juegos vía Internet o por el linkeado entre máquinas.

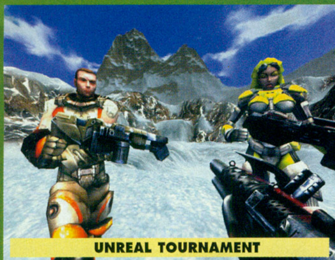
En cuanto a los juegos (sin dudas el talón de Aquiles de cualquier consola en su lanzamiento y lo que les asegura su futuro) la Xbox contó con más títulos en su lanzamiento y en los días posteriores que su cúbica competidora. Con un alto nivel de calidad (aunque es muy distinta en cuanto a los géneros que se encuentran disponibles para la GC) se destacan el lanzamiento de varios títulos y sobre todo de Halo, el mejor juego en muchos meses para cualquier máquina. Aunque un par de ellos sean un verdadero desastre y todavía no entendemos quién permitió que se publiquen. Para mayores detalles vean el cuadro: Xbox: Los juegos ya lanzados.


BUFFY: THE VAMPIRE SLAYER

CONCLUSIÓN XBOX

Con una cantidad de accesorios disponibles y por salir impresionantes y una librería más que digna ya desde el día de su lanzamiento, MS se alista para esta dura competencia por la supremacía de las consolas, solo los futuros lanzamientos para cada una de éstas determinará la que se quede con la mayor parte del mercado, y aunque en comparación con las otras máquinas el promedio de juegos buenos de la Xbox no es tan parejo, si es verdad que cubre muchísimos más géneros (tiene juegos de deportes a granel, aunque ninguno de fulbito), posee muchísimos más títulos en comparación a la GC y Halo por sí solo ya es una razón más que convincente para decidirse por esta máquina si somos fanáticos de ese género. Aunque es verdad que quizás salga un poco más que la Gamecube, hay que pensar que tiene la posibilidad de reproducir DVD y una conexión entre máquinas desde el vamos, todo esto sin contar el sistema de sonido Dolby incorporado. Por lo que los $100 de más que sale en USA están más que cubiertos. La gran pregunta acá es: ¿Se vienen más juegos de la magnitud de Halo u Oddworld para la Xbox?

Sólo el tiempo lo dirá...


UNREAL TOURNAMENT


NEW LEGENDS

¿QUÉ MÁQUINA ME COMPRO?

Sin lugar a dudas la pregunta que todos nos hacemos. ¿Qué sistema nos compramos? En este momento poseemos tres opciones de última generación: PS2, Gamecube y Xbox. Y aunque todas tienen sus pros y sus contras, redundantemente todas valen la pena por algún motivo en particular. Es verdad que tener las tres, salvo para unos pocos elegidos, es imposible, por lo que vamos a ponerles un orden de preferencia. Pero para emitir nuestra recomendación nos vamos a focalizar únicamente en lo que más nos importa: ¡Los juegos! Eso sí, no vamos a tener en cuenta juegos que se pueden conseguir en todas o por lo menos en dos de las máquinas. Por ejemplo Silent Hill 2, que ya está disponible tanto para Xbox como para PS2, FIFA 2002, que fue lanzado en diciembre para Gamecube y ya se encontraba en PS2. O sea únicamente tendremos en cuenta a las estrellas que son -aunque sea por el momento- exclusivas de cada máquina.

Obviamente y volviendo a repetir que nos encantaría que se pudieran comprar las tres consolas, hoy por hoy, y con un año de ventaja, es indudable que la PS2 sería la opción más lógica (y la que nosotros recomendamos) para el jugador adolescente/ adulto. Títulos como Metal Gear Solid 2, Grand Theft Auto 3 (éste sin lugar a dudas es para muchos de nosotros el mejor juego de PS2, lejos) Devil May Cry (otra mega maza), Jak and Daxter: The Precursor Legacy, Ace Combat 04 y Baldur's Gate: Dark Alliance, entre otros, son mega clásicos que solo vas a poder jugar en la PS2 y que cuentan con un nivel de calidad, rejugabilidad y adicción pocas veces vistas.

XBOX: LOS JUEGOS YA LANZADOS (CONTINUA)



zamiento. Sin embargo, DOA3 no es más que un compendio de gráficos increíblemente espectaculares y sin dudas los mejores jamás vistos en un juego de pelea, una jugabilidad que es estrictamente ideal únicamente para los incondicionales de la saga. Esto no significa que el juego sea malo, todo lo contrario, pero particularmente en la editorial, nos quedamos toda la vida con la jugabilidad de Soul Calibur. O sea que si no sos mega fana del "estilo" de la saga, dejando de lado el aspecto gráfico y las minas en bolas con pechos súper desarrollados (un clásico en el título) no hay mucho más para ver... 8)

AIRFORCE DELTA STORM

5.5

AVIONES

Airforce Delta Storm, el primer juego de Konami para la consola es una versión que defrauda bastante por si sola y directamente es inadmisible en comparación con el recientemente lanzado Ace Combat 04 para PS2. Los controles no son los ideales y aunque posee dos configuraciones bien diferentes (una para expertos y otra para novatos), ninguna de las dos salva a este ADS de caer en lo mediocre en cuanto a su control. Por otra parte, los gráficos cumplen su cometido pero nada más y ,a no ser que seamos seguidores de la saga, recomendamos que lo pasen por alto.



SHREK

2.9

ARCADE

Airforce Delta Storm, el primer juego de Konami para la consola es una versión que defrauda bastante por sí sola y directamente es inadmisible en comparación con el recientemente lanzado Ace Combat 04

También recibimos una gran variedad de juegos que no tuvimos tiempo de ver en profundidad como para ponerles todavía el puntaje correspondiente pero entre ellos, encontramos a Cel Damage, Mad Dash Racing, MX 2002, Dave Mirra Freestyle BMX 2, NHL 2002, Star Wars Starfighter SE, Azurik, Kabuki Warriors (un juego de peleas que por lo que pudimos ver es una mega bostaza), F1 2001, NBA Live 2002, Johnny Rock, Shadoan, Dragon's Lair (este último ya fue historia hace rato y los otros dos directamente ¡no existieron nunca! De la mayoría de estos títulos tendrán los Final Test en los sucesivos números.

También tuvo una fuerte presencia en el lanzamiento la parte deportiva. En su colección de títulos, la Xbox ya cuenta con dos juegos de fútbol americano, que poco y nada calientan por estos pagos pero para los que les interese son: NFL Fever 2002 de MS y el Madden 2002 de EA (aunque el de MS sorpresivamente es mejor que el de EA). Tony Hawk, que hace su aparición pero a diferencia de las versiones del cubo de Nintendo y la PS2 de Sony -que estén en su tercera encarnación-, la versión con la que nos encontramos es la 2x, que posee nuevos escenarios nunca vistos en las versiones anteriores de las otras máquinas pero que al lado de la versión 3 no tiene nada que hacer. Esto en cuanto a los títulos más destacados del lanzamiento. Analizar todos y cada uno del resto de los lanzamientos nos ocuparía toda la revista ya que la librería de Xbox ya se volvió bastante grande y aunque jugamos todos y cada uno de los juegos, nos es imposible dedicarles el espacio que les correspondería a cada uno, por un problema de espacio y por la poca cantidad de gente que hoy por hoy posee estas consolas. Aunque siempre pueden chequear nuestro sitio de Internet www.datafull.com <http://www.datafull.com>, en el que encontrarán mucha información complementaria de los lanzamientos de sus consolas favoritas.

SHENMUE II

Maldita seas, Sega! ¡Nunca te voy a perdonar lo que le hiciste a todos los que, como en mi caso, dejaste en pampa y la vía! No sólo nos pagaste con un bofetazo el haberte sido fieles, dejando morir a tu fabuloso sistema blanco, sino que además, a último momento (y cuando los avisos ya adornaban las revistas más importantes de videojuegos de los EE.UU.) decidiste no lanzar la versión americana de Shenmue II. Una de las últimas joyas que le quedaba en reserva a los usuarios de Dreamcast, la última alegría... una alegría que esperábamos desde hacía mucho, mucho tiempo. ¡Maldita... !

Así y todo, los jefes de Next Level (gracias, chicos) lograron dar no con la versión japonesa de Shenmue II, sino con la europea. Sí, cuando ya creía que todo estaba perdido Max Ferzzola me dio la grata sorpresa: iba a poder continuar por fin con la segunda parte de la obra maestra de Yu Suzuki. Y así pasó.



DE VUELTA EN CASA

Con la misma sensación que tiene uno cuando sale por primera vez con esa chica que tanto le gusta, puse con mano temblorosa pero decidida el primer GD de Shenmue II en mi Dreamcast. Lo que siguió a eso fue como el primer beso con esa chica. Sin palabras...



El sólo hecho de ver la presentación y escuchar esa música llena de sentimiento hizo que mis ojos se llenaran de lágrimas otra vez ¡de la alegría, claro! Por fin arribaba a Hong Kong con Ryo. Los meses de espera -que parecieron años interminables- llegaban a su fin. Luego de una pantalla en español en la que me preguntaban si quería continuar con todas mis pertenencias y conocimientos del juego original, tuvo lugar una presentación simplemente majestuosa, con una vista de la bahía de Hong Kong que me hizo creer que en verdad estaba ahí. Creo que estuve casi diez minutos de reloj disfrutándola, a la vez que escuchaba el sonido ambiental. Mientras tanto, gente de todas las edades charlaba y daba vueltas de un lado a otro. La tarde empezaba a caer y se prendían las luces de los imponentes edificios del otro lado de la bahía. ¡Un espectáculo! El primer Shenmue, un poroto al lado de éste. Los modelos resultaron tan buenos como los de Yokosuka, pero los barrios de Hong Kong y las demás locaciones... ahí realmente se pasaron los de AM2.

Así fue, muy a grandes rasgos, como me recibió el título que tan ansiosamente esperaba. Era tanto lo que había por ver y hacer que casi olvidé cuál era mi misión en China: conocer a la persona que en su juventud fuera compinche de Hazuki sensei (el mismo que mandara el aviso a nuestra casa), ir a la aldea perdida en medio del bosque donde fueran creados los espejos mágicos, recuperar el espejo robado por el guacho de Lan Di y, por sobre todo, vengar la muerte del padre de Ryo. Casi nada.





Para mejor, ni bien empezamos, un pequeño percance nos deja sin un sope, motivo por el cual estamos obligados a laburar de lo que venga, apostar, empeñar, o hacer lo que sea necesario para ganarnos algún mango, cosa de tener donde pasar la noche. De hecho, el dinero adquiere un valor realmente importante en este capítulo, porque no podremos seguir con la aventura si no tenemos guita. Por suerte Ryo es un imán para las minitas, en especial para una que se llama Joy, así que, a falta de efectivo, no le faltarán consejos ni gente de influencia que lo banque en su búsqueda.

¿MEJOR, PEOR, O DIFERENTE?

Gráficamente (lo primero entra por los ojos, dicen) el juego luce tan bien como el anterior, aunque algunos efectos ambientales y la escenografía están aún mejores. Pero podría decirse que el apartado gráfico, que suponía no me iba a sorprender -y lo volvió a hacer- es lo que menos retoques sufrió entre esta segunda y la primera parte. ¿Que por qué me sorprendió? Por la cantidad de gente en las calles, la iluminación, (pasear de noche por Hong Kong puede ser peligroso, pero también es ES-PEC-TA-CU-LAR) por el tratamiento en los gestos de los PNJ, que a veces se quedan pensando quién sabe qué y no nos responden cuando les estamos hablando, o por la posibilidad, en ciertos momentos, de ir mirando todo en primera persona a la vez que caminamos, algo que no podíamos hacer antes. La interfase es ahora muchísimo más intuitiva, teniendo la posibilidad de ver en el margen inferior izquierdo de la pantalla el mapa de la zona en la que nos encontramos, si nos compramos uno. Ahora tenemos un botón exclusivamente para hablar con la gente que tenemos cerca, y otro para tratar con ellos los temas de dinero, sea cual fuere. Las voces y el sonido ¡Ah, el sonido! son fundamentales para meterse de lleno en este fascinante viaje. La música -si les va la onda oriental, obvio- es perfecta, la justa para cada ocasión. Ya estoy buscando la banda de sonido...







Lo que Suzuki sama había prometido -un juego con más acción y mucho más extenso- se cumplió. Que hay más acción, hay más acción, no tantas peleas como nos hubiese gustado, pero hay más. En lo que respecta a la duración del juego, sí, esta segunda parte es por lo menos el doble, ¡qué digo el doble! tres o cuatro veces más largo. ¿Lo malo? Mmmmm... bueno, como que hay muchas cinemáticas, una atrás de la otra, cosa que a veces podría llegar a sacarnos un poco de contexto. Ralentiza un poquitín. Decían que no, pero sí, Y no me sorprende por todo lo que pasa ante nuestros ojos. Estoy seguro que pasaría lo mismo en una PS2 o cualquier otra consola de las últimas.

Por si no lo sabían, originalmente toda la parte de Hong Kong iba a venir junto con el primer episodio de la saga y, al no darse así por no llegar con los tiempos, muchas cosas de Shenmue no tenían razón de ser. Bueno, ahora verán la utilidad de coleccionar muñecos de Sonic, juntar modelitos de montacargas, ir a los fichines a darle duro al Hang-On o al Space Harrier, etc, etc. Todo tiene un motivo, y nada queda librado al azar en esta secuela de lujo.

O SEA QUE...

Si son de los que no se dejaron cautivar por la magia de Shenmue, entonces no son dignos de éste. Ahora, si les gustó el juego en el que Yu Suzuki dejó alma y vida, les recomiendo que muevan cielo y tierra para conseguir esta segunda parte porque realmente vale la pena. Shenmue II es mejor que la primera parte. Un hito en la historia de los videojuegos. Todo dicho.

POR FITO LABORDE

EN EL CAPÍTULO ANTERIOR...

Si se perdieron la primera parte, váyanse sabiendo que Ryo -el protagonista, o sea- es el hijo de un famoso maestro japonés de Jujitsu que muere a manos de un chino de nombre Lan Di, también experto en artes marciales, que busca un espejo del cual nosotros jamás oímos ni siquiera hablar. La cuestión es que Lan Di se lleva el espejo, que estaba enterrado en el jardín de casa, y nosotros nos quedamos con toda la vena, intentando buscar pistas de para dónde rajó este tipo, qué tenía tan de importante el espejo para nuestro padre y para el asesino, etc. Después de pasar las mil y una, nos enteramos que Lan Di se las tomó para Hong Kong, y nosotros rompemos el chanchito para no perderle pisada. Fin de Shenmue Episodio I: Yokosuka.

DC SHENMUE II	9.2 CLASICO	AM2/ SEGA GENERO: Libre SIMILAR A: ¡Shenmue, claro!	JUGADORES: 1 SOPORTA: -

No permitas que te...



VENI A:

COMERCIO ADHERIDO A LA C.A.V.I.

POWER GAME®

¡Ventas por mayor!
¡Expertos en Video Games!

WWW.POWERARGENTINA.COM

TELEFONO: (011)4867-4277

ENVIOS A TODO EL PAIS

Desde el 21 de enero servicio puerta a puerta para Capital y Buenos Aires

SUPER PRECIOS

SOUL REAVER 2



Sinceramente, Soul Reaver 2 era un juego que esperaba. No importaba en dónde lo jugara (estaba anunciado tanto para PC como PlayStation 2), sabía que debía posar mis manos en este arcade, aunque por el otro lado tenía la certeza de que estaba condenado a perder 16 horas de mi vida, mientras las idas y venidas de Raziel me tenían en vilo durante esas largas horas. Y luego de finiquitar mi periplo, les puedo decir con absoluta certeza de que se pueden embarcar en esta aventura, de la cual saldrán más que satisfechos.



HAGAMOS MEMORIA



Es todo un tema hablar de la historia de Soul Reaver 2, ya que es uno de los puntos fuertes del juego, por lo que no puedo adelantarles demasiado. Lo que sí puedo hacer es decirles que el título comienza más o menos en donde cerraba el primer Soul Reaver, y que el protagonista es nuevamente Raziel, ese desdichado vampiro que fue arrojado al abismo por su maestro, Kain.

Como es obvio, hay que tener cierta idea del argumento de su predecesor, ya que sin esta información se van a sentir bastante perdidos en la intrincada narración, que sin duda nos impulsa más que nada a continuar jugando para poder ir desenmarañando los hilos de la trama, que parecen no terminar jamás. Lo único que les adelante es que si no quedaron muy satisfechos con el final del primer Soul Reaver (la compañía dijo en ese entonces que muchas cosas habían quedado en el tintero, por una cuestión de tiempos), con esta segunda parte tampoco saltarán de la alegría... Muchos de los interrogantes del primer juego se ven esclarecidos, pero por el otro lado también se abren nuevas inquietudes, que seguramente formarán la trama de Soul Reaver 3.

¡BASTA DE CARGAR CAJAS COMO UN PRESO!

Los que tuvieron oportunidad de jugar al primer Soul Reaver, recordarán que la mecánica del juego era bastante sencilla, y a la vez entretenida: Teníamos que ir solucionando algunos puzzles (mecánicos, en su mayoría, como por ejemplo mover cajas y accionando palancas) para acceder a nuevas áreas, que se iban habilitando gracias a nuestra pericia e inteligencia.

En esta ocasión, la cosa ha cambiado en varios aspectos. Aunque el juego parece a simple vista un calco del original, se han modificado ciertas cosas. Primeramente Raziel ha dejado el trabajo pesado a un lado, y ahora se dedica más a solucionar pequeños puzzles más que al trabajo forzado (obviamente, todavía tenemos que ir al plano astral en ciertas ocasiones para poder solucionar algunas cosas que parecen no tener lógica en el mundo material). Por el otro lado, los combates son más frecuentes, aunque no tienen la sutileza de su predecesor, en donde utilizábamos toda nuestra astucia para ver cómo empalábamos a un vampiro en las estacas que adornaban las paredes, por ejemplo.

Por otro lado, tenemos que decirle adiós a la posibilidad de ir realizando tareas paralelas a la historia. Ahora la cosa viene bastante lineal, y se podría decir que a nuestro héroe lo llevan de las narices (si tuviera una) de un lado a otro. Una verdadera lástima, se ha perdido parte de la magia que nos tenía atornillados a la silla en el juego original, vayą a saber por qué. Tal vez esto ha sido un intento de simplificar las cosas, para que el producto final sea más atractivo para un público más amplio. Lo que es innegable es que todas estas pequeñas maravillas se han ido, lo que le resta presencia al juego... Sin dudas el fuerte del mismo es la historia, y lo que sigue a continuación...







HOGAR IMPACTANTE HOGAR

La parte gráfica de Soul Reaver es decididamente bri-llan-te. Los primeros tramos de la historia no son particularmente interesantes gráficamente hablando, pero cuando salimos al exterior, la cosa cambia notablemente. Tanto la amplitud de los lugares como los pequeños detalles (cuervos y ranas pululando libremente) han provocado que de mi boca salgan varios "Oh!" y "Ah!", que hicieron acercarse a mis familiares, que no están acostumbrados a tanta algarabía.

Al igual que su antecesor, Soul Reaver 2 sigue utilizando la técnica de carga de niveles mientras recorremos los inmensos escenarios, por lo que nunca verán el famoso cartelito "Now Loading". Esto, que parece una menudencia, debería ser incorporado más a menudo por los programadores, ya que ayuda a crear una atmósfera de juego constante.

Por el otro lado, la gente de Crystal Dynamics se merece un aplauso por el apartado sonoro: Tanto la música ambiental, como las voces de Raziel, Kain y otros personajes están interpretadas magistralmente, al igual que en la primera parte. No es ninguna novedad, pero vale la pena mencionar el espectacular trabajo de los actores que pusieron las voces.

Como el juego no es demasiado largo (16 horas con toda la furia), la gente de Eidos ha decidido incluir en el DVD algunos regalitos, como el making del juego, más cómo se grabaron las voces que nos hacen tiritar en nuestro periplo por Nosgoth.

LOS SAVE-GAMES Y OTRAS YERBAS

Hay algunos puntos que vale la pena mencionar para ir redondeando esta nota. Al igual que en el anterior Soul Reaver no se puede salvar el juego a nuestro placer; para poder hacerlo hay que encontrar unos sitios especiales, en donde podemos dejar constancia de nuestro progreso. Esto no es demasiado problemático, ya que Raziel prácticamente es inmortal, por lo que es realmente difícil morir... aunque se puede. Cuando nos propinan una importante paliza en el mundo material, nuestra energía se agota, por lo que pasaremos automáticamente al plano astral... Si nos vuelven a sacudir en este sitio (avanzado el juego se van a encontrar con algunas criaturas que son capaces de semejante hazaña) regresaremos al checkpoint más cercano, para volver hacia ese lugar en donde nos esperan nuestros enemigos. Así que no es para nada frustrante... Sólo hay que tener un poco de paciencia y la sabiduría de activar los checkpoints (esos postes con una serpiente que forma un círculo en la parte superior).

Y si hay que criticarle algo a Soul Reaver es la cámara en ciertos lugares cerrados, en donde nos juega una mala pasada cuando estamos peleando...

Sacando estas menudencias, la nueva aventura de Raziel es un sucesor digno del original, y una compra segura para la Play2.

POR MARTIN VARSANO



PS2 **SOUL REAVER 2**

8.4 EXCELENTE

CRYSTAL DYNAMICS / EIDOS INTERACTIVE
GENERO: Arcade
SIMILAR A: Soul Reaver
JUGADORES: 1
SOPORTA: -

JAK AND DAXTER
THE PRECURSOR LEGACY



Jak and Daxter (J&D) comienza con un acto de desobediencia. Les habían advertido ya a esos muchachones que ir a la isla Misty era peligroso. Pero... ¿hicieron caso? Claaaaaro que noooo. Y ahora van a pagar las consecuencias, porque Daxter se cae en un pozo lleno de eco negro -una sustancia asquerosa y pegajosa, manifestación misma del mal- y se transforma en una... ¿ardilla? Y bueh... así comienza la epopeya de estos dos amigos que tienen que encontrar a la única persona capaz de devolver a Daxter a su estado original. Pero para eso tienen un laaaaaargo camino por delante, lleno de descubrimientos y peligros. Incluso el cantante de Twisted Sister -puaaaaj... odiamos el glam- trata de matarlos (ver cuadro).



¿LO QUÉ?

J&D no es un juego de plataformas del montón. No, para nada. Es EL juego de plataformas para PS2. No por nada los responsables de esta genialidad son los creadores de la saga de Crash Bandicoot para PS-One, Naughty Dog. El sistema de juego no puede ser más adictivo y dinámico. Tenemos varias "zonas centrales" en donde generalmente se encuentran los laboratorios de los Sages, que todos menos el primero han sido secuestrados y a su vez rodeando cada una de estas zonas -que serían como núcleos interconectados por unos pasajes que atravesamos utilizando el veloz A-graV Zoomer- se desprenden varios subniveles para completar. Lo más interesante de todo es que estos subniveles y en realidad todo el juego en general comprenden un inmenso mapa completamente lineal. O sea, todo está interconectado y jamás "pasamos de nivel", simplemente entramos a diferentes zonas del juego. Otro detalle a destacar es que J&D posee un sistema de carga imperceptible en donde a medida que vayamos caminando se van "cargando en memoria" los datos de los sectores, por lo que jamás veremos una pantalla de Loading ni nada por el estilo en todo el juego.

En todos los casos para ganar el acceso desde una "zona central" a otra hay que completar ciertos requisitos. Bah, el único es encontrar las suficientes Power Cells como para que nos dejen avanzar (aunque siempre es posible volver a cualquier punto del mapa). ¿Cómo conseguir Power Cells? Uf, el juego está lleno de puzzles, misiones y zonas secretas para hacernos con ellas (son 100 en total). Por ejemplo, hay personas que nos cambian Power Cells por una buena cantidad de Precursors Eggs -un ítem mucho más común, ya que hay 2000 en todo el juego-. O, en cada uno de los niveles, si encontramos las siete Scout Flies (que vendrían a ser las monedas rojas de Mario 64, juego del que dicho sea de paso, "captaron" más de una buena idea), nos haremos con una de estas necesarias piezas. También habrá algún que otro puzzle -todos lógicos- y pruebas de habilidad. Una maza. Pero nadie nos corre, las vidas no se acaban y todas las zonas son de libre exploración. Podemos entrar y salir cuando queramos. Así que este juego es un "relajate, disfrutá mientras tratás de agarrar todo lo que puedas..." pero que nunca deja de desafiar nuestra habilidad e inteligencia.

En el mundo de Jak existen estas sustancias que se llaman eco. Está el eco negro que es ma-

CON EFECTOS RELAJANTES (TRUE HISTORY)

Jak and Daxter será recordado por algunos como aquel que tiene increíbles efectos relajantes. Sí, esa tarde fue terrible. Nada me podía haber salido peor. No viene al caso contarles mis problemas y hacer de esto una sección de psicoanálisis. Con que sepan que estaba muuuy mal, les alcanza. Y empecé a revolver todo y... ¿qué encuentro? Jak and Daxter, que me habían entregado para analizar. Bueno -me dije- hagamos algo útil. Puse el juego y, segundos después, ya ni recordaba mis problemas. Era Jak, Daxter y yo contra el mundo. Este juego me salvó la tarde y, posiblemente, mi alma... muejejeeee...



looooooooo. Pero, tenemos ecos más buenitos. El eco verde nos cura, el azul nos llena de velocidad y poderes para activar cosas -casi como una sobredosis de café- y el amarillo, que nos deja disparar. Todos estos efectos son temporales y juegan un papel IMPORTANTISIMO dentro del juego, sobre todo a la hora de intentar alcanzar el 100% de todo en cada área.



¡AH! ¿Y CÓMO?

Los gráficos te parten la cabeza, son coloridos al mango, suaves y redondeados, con muchos más polígonos de los que podríamos contar en toda una vida y que no se



arrastran nunca -o casi-.

El juego todo parece una gran caricatura que se mueve a 60 cuadros por segundo constantemente. Todos los escenarios interiores están diseñados de forma increíble y los exteriores (sin lugar a dudas, los más asombrosos) son dignos de la mejor de las películas de animación. Sino miren las fotos que acompañan la nota... ¡incrédulos! A todo esto hay que agregarle el efecto del día y la noche (que obviamente no respeta las 24 horas, ni tiene efecto sobre los puzzles del juego) aunque es algo realmente hermoso ver caer el atardecer en Sentinel Beach o completamente aterrador cuando se nos viene la noche en Misty Island.

Los sonidos copan de una. Los diálogos están muy bien actuados y son muy graciosos. Las voces elegidas no podrían haber sido más adecuadas, especialmente la de Daxter, la... ¿ardilla? y está en varios idiomas, incluyendo el castellano.

El control es, simplemente, impecable. Y el juego es lo que es -en gran parte- por contar con la increíble jugabilidad que tiene. ¡Nos olvidamos que estamos usando un pad! ¡POSTA! Los movimientos se realizan de manera fluida e incluso las acciones más complicadas se llevan a cabo de manera precisa y extremadamente fácil. Jak, en más de una ocasión, cuando se monta en Flut Flut (un pajarraco hermoso aunque desgraciadamente no posee la habilidad de volar) o del mencionado A-GraV Zoomer, son un gusto de manejar y no un castigo. Sin ir más lejos muchas veces para disfrutar de la sensación de estar montado en el pajarraco ese, por más que no tenía nada más que hacer con él, me quedé dando vueltas y dando saltitos. ¡La maza!

TWISTED SISTER

En Jak and Daxter nos tendremos que enfrentar contra uno de esos giles que creen que pueden dominar el mundo pero que no cuentan con que nosotros le vamos a partir la trucha. En este caso, la voz de ese maloso es la del cantante de Twisted Sister, una banda de metal glamero. Este engendro que le mostramos en la foto. ¡POR DIOS COMO ODIO EL GLAM!



Además -si sos uno de esos enfermitos que quieren todo al 100%- este título te recompensa el esfuerzo extra ya que al final del juego y una vez que lo terminemos inclusive podremos ver qué hay detrás de una gran puerta gigante, por lo que si no arrasaste con todo a la primera, la motivación por volver a buscar lo que te falta, está. Más allá de eso, nada está demasiado escondido, solo hay que explorar bien cada una de las áreas y estar atentos a los detalles.

En definitiva, Naughty Dog demostró -una vez más- que la tiene clarísima. El único punto "flojo" es que sólo nos enfrentamos a tres jefes (o "Gordas", como les decimos por acá). Y aunque el juego no se trata de eso... un par más se hubieran agradecido.

Desde MDK 2 (aunque éste en su versión de PS2 no era de lo mejor) que no veíamos un juego de este estilo, tan brillantemente concebido y que eleva todavía más el nivel del género de las plataformas, sobre todo tecnológicamente, hasta límites insospechados. Por lo que sin más, nos levantamos de la silla y aplaudimos y vitoreamos, y los invitamos a ustedes a que se me unan porque aquí tenemos a un gran ganador. Y -qué duda cabe- el comienzo de una nueva saga.

POR MAX FERZZOLA Y MAX! PEÑALVER

PS2 **JAK AND DAXTER THE PRECURSOR LEGACY**

9.4 CLÁSICO

NAUGHTY DOG / SONY
GENERO: Plataformas
SIMILAR A: Un coctel de Mario, Crash y una pizca de Zelda

JUGADORES: 1
SOPORTA: JOYSTICK ANALOGO

FINAL FANTASY X

Final Fantasy X (FFX de ahora en más) significa el principio y el final de muchas cosas para la que sin dudas es la serie más popular de Square Soft. Por un lado es el primer título de la serie que aparece para la última máquina de Sony. Con muchos cambios y mejoras, aunque también algún que otro pifie. Pero también es (por lo menos según lo que aseguran sus responsables) el último episodio pensado para un solo jugador. Lo que no se puede negar es que FFX es un título que roza la perfección en muchos aspectos y una forma memorable de despedir a una saga con millones de seguidores ultrafanáticos en todo el mundo.



TIDUS, UN CHICO CON PROBLEMAS

Las historias de Final Fantasy se caracterizan por no tener relación de continuidad con las entregas anteriores, es por eso que lo llamamos saga y no serie, porque en realidad salvo el nombre y los delineamientos generales de juego, no solo no guardan ninguna relación entre sí (salvo los eternos Chocobos -¿serán una cabala?- y algún que otro nombre) sino que se saltan de época u ambientación como nosotros nos cambiamos las medias -bueno, casi todos-...



En este caso el protagonista principal -aunque no el único- es Tidus, un experto blitzbolista (el deporte favorito y único entretenimiento en el que Spira -el mundo donde transcurre la historia- ahoga sus penas. Irónicamente es un deporte que se practica bajo el agua. No se explica por qué pero los jugadores pueden abstenerse de respirar oxígeno durante tiempo ilimitado. Aunque viendo las cosas que pasan durante TODA la historia, hay cosas que son más difíciles de explicar o de encontrarles una lógica, o sea que para qué vamos a perder el tiempo con menudencias, ¿no?

Como todos los personajes de Square, Tidus es un chico con problemas psicológicos, odia a su padre, a quien no ve desde que desapareció diez años atrás y lo único que lo salva de la depre es su característica de super-estrella deportiva. Todo muy lindo hasta que un buen día y durante uno de los partidos más importantes de la temporada, Sin, el ser que acecha década tras década sobre Spira hace su aparición, destruyendo su pueblo natal, Zanarkand, y propiciando su encuentro con Auron -un personaje súper copado y misterioso- que le va a cambiar la vida para siempre.



UN LARGO PEREGRINAJE

Obviamente no vamos a contarles ningún detalle que les revele la historia o alguna de sus tantas sorpresas y vueltas de tuerca, pero sí a grandes rasgos les vamos a explicar un poco de qué se trata todo esto.

A diferencia de FFVIII por ejemplo, en que la historia se dividía entre la de Squall y Laguna (que prácticamente era como alternar entre dos juegos distintos) FFX se concentra en una sola historia sólidamente narrada, en la que Tidus, junto al mencionado Auron y un séquito de personajes inolvidables, deberán acompañar a Yuna -la segunda verdadera protagonista de todo esto- en su peregrinaje para obtener la máxima sabiduría -obteniendo todos y cada uno de los Aeons- para obtener el poder de invocar el denominado Final Aeon y con éste poder destruir a Sin.

Obviamente que para llegar a ese objetivo nos espera un largo camino por recorrer y en este caso es un camino bastante recto. Demasiado. Es muy probable que FFX sea quizás el colmo de lo lineal para un RPG. Son contadísimas las ocasiones en las que nos podemos desviar del camino que el juego tiene preestablecido para que recorramos hacia el final de la aventura, y así y todo sigue siendo sumamente atrapante.

El juego se divide -como casi siempre- en segmentos. Animación. Un poco de desarrollo de la historia. Peleas. Más Peleas. Un poco más de peleas. Mejoramos los personajes y/o Aeons. Resolvemos los puzzles de un templo. Peleamos contra alguna especie de jefe. Y el ciclo vuelve a empezar. Pero la pucha que es recontra divertido, y después de estar 50 horas con esto ¡queremos más!

No solo la historia es atrapante e incluso menos delirante que en ocasiones anteriores, sino que cierra todo bastante bien, y aunque tiene sus momentos de delirium tremens o de esoterismo, en líneas generales es todo una maza. Y el

final ni les quiero decir, y esto en forma personal, que me emocionó hasta las lágrimas.

Los mini-games en esta ocasión son dos. El mencionado Blitzball, que es una mezcla de fútbol, rugby, buceo y cualquier otra cosa que no sea un deporte. Y el entrenamiento de Chocobos, aunque está dejado bastante de lado. Algo que no fue considerado un mini-game, ni es parte de la historia, pero sí le agrega unas cuantas horas al juego, es un personaje que en cierta parte nos propone hacer una especie de bestiario o zoológico con TODOS, sí, leyeron bien, TODOS los bichos que pululan por FFX. Para esto podemos comprarle a este mismo chabón unas armas especiales para cada uno de nuestros personajes que tienen la habilidad de Capture o capturar. Siempre y cuando les demos el golpe de gracia a nuestros enemigos con alguna de estas armas, lo capturamos. ¡SÍ! Es Pokefantasy, o Final Fantasymon, como más les guste. Obvio que quienes se gasten en juntar el bestiario no solo tendrán objetos raros de regalo, habrá también un misterioso cofre que solo podremos abrir luego de trabajar de Ash durante mucho tiempo, y la posibilidad de pelear contra nuevos monstruos que se crean como mezcla de todos los que capturamos de un mismo sector. Por lo menos no está el Team Rocket y ese gato apestoso...

DE PELÍCULA

Las animaciones en CG son, como siempre en el caso de Square, de una calidad extraordinaria. Y es que estos pibes no paran de superarse año a año, juego a juego. Y aunque no las hay en una cantidad considerable en comparación con otras entregas (o con la película... hehe), son suficientes como para dejar satisfecho hasta al más exigente. Obviamente que animaciones vía engine nos vamos a cansar de ver ya que prácticamente toda la historia está contada de esta manera. De hecho, una manera extraordinaria.

Los diálogos son generalmente muy buenos, salvo esos momentos que nadie sabe por qué aparecen en las cosas japonesas. Recordemos también que FFX es el primer juego de la saga que está hablado y aunque las voces en general son meramente aceptables, algunas lo son menos, como en el caso de un tal Seymour -del que no les podemos contar más nada- cuya voz es media gay. No, pensándolo bien, la voz no es gay. Es re-gay. (y que quede claro que no tenemos nada en contra de nadie).

Un acierto y una de las pocas cosas que se mantuvieron (de la preview de nuestro número 25) es que el subtitulado no está "metido en cajas", lo que no separa el diálogo del escenario y nos envuelve aún más en la trama. Ni qué hablar de las escenas más emocionantes, que directamente nos hacen que nos quede la forma del pad como marca de nacimiento en las palmas de las manos, o las escenas más sentimentaloides que van a hacer que se nos piante un lagrimón. Y es que compartir 40 o 50 horas de nuestras vidas con estos personajes hace que uno se encariñe...

Como siempre la batuta está a cargo del incomparable Nobuo Uematsu, que aunque lejos de las brillantes melodías de FFVIII o VI, cumple una vez más con la titánica tarea de musicalizar tremenda cantidad de horas de juego.

LOS CAMBIOS

Uno de las principales diferencias es el combate. Ahora enteramente por turnos y mucho más cerebral. No solo podemos anticipar los ataques de los enemigos mediante un práctico menú que indica el orden en que cada uno va a poder realizar una acción, sino que se modifica en tiempo real si nos posicionamos para realizar hechizos u eventos que puedan modificar este orden preestablecido (por ejemplo Haste o Hastega, que acelera a los personajes a los que se los aplica, ampliando su cantidad de turnos inmediata y a futuro durante el mismo combate), también podemos cambiar en todo momento a

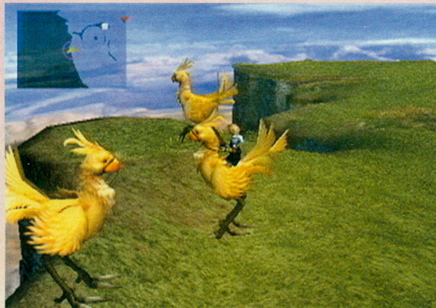




THE SPHERE GRID

Ahora los personajes no suben de nivel y adquieren habilidades automáticamente, sino que al final de cada combate todos los que participaron de él y salieron con vida reciben una cierta cantidad de AP (Action Points) más los objetos y armas que los bichejos dejen tiradas por ahí. Una vez conseguidas la cantidad de AP para ganar un Sphere Level podremos usarlo en lo que no es ni más ni menos que el cambio más grande de la serie: la Sphere Grid.

En ella podremos usar cada uno de los Sphere Levels ganados por cada uno de los personajes para desplazarnos en una especie de tablero gigante, donde podremos adquirir todas las habilidades, hechizos y mejoras para las características y habilidades de nuestros personajes mediante el uso de diferentes esferas que también dejan nuestros enemigos al palmarla. ¿Queremos que Tidus sea ágil, y Auron sea el pulenta?; no tenemos más que dirigirnos con sus Sphere Levels a los "nodos" o casilleros donde se encuentran disponibles las cosas que nos convengan, y evolucionar de esta manera a cada uno de los personajes según nuestra preferencia, o mejor dicho, a "medida". Pero ojo, no todo es tan sencillo como movernos y adquirir todo lo que podamos. Si llenamos a un experto en lucha, de hechizos que después no le van a mover un pelo ni a una babosa, justamente con debilidad por la magia, que no nos queden dudas que es la mejor manera de terminar con siete personajes que no son especialistas en nada y saben poco de casi todo. Algo que sin dudas si no tenemos en cuenta desde el principio, al final nos va a costar carísimo.



cualquiera de los tres personajes en acción por alguno de los de reserva -sin perder el turno- algo que sin dudas es de agradecer y le da una dinámica completamente distinta al juego. Vamos, que hasta es posible cambiar de arma y escudo en el medio de un combate; aunque para estas cosas sí perdemos un turno.



Todos nuestros personajes tienen el famoso Overdrive, que esta vez se obtiene no solo a medida que nos pegan sino que podemos setearlo de diferentes maneras. Podemos hacer que se cargue cuando pegamos, cuando nos pegan, cuando curamos, cuando le pegan a un compañero. O sea, segun el rol que cubra en el campo de batalla cada uno. Utilizando esta opción inteligentemente podremos hacer un uso más frecuente de estos poderes especiales. Cada uno de ellos se realiza de diferente manera. En el caso de Tidus, es apretar un botón en el momento justo, en el de Auron es una secuencia de movimientos y botones en un tiempo límite y hasta hay un caso -con Wakka- que tenemos que usar una especie de jackpot de elementos y embocarla en tres iguales para el efecto máximo.

A medida que vamos avanzando en la historia nuevas posibilidades se nos van abriendo; hablando de armas y de escudos, llegado un punto también es posible personalizar cada uno de ellos. No solo podremos comprar, vender o encontrar una gran variedad de armas con las más diversas propiedades (como espadas con la habilidad de petrificar o escudos con protección para el veneno, por citar dos claros ejemplos) sino que muchas de ellas poseen "Slots" o espacios vacíos a los que podremos agregarles -mediante el pago que corresponda- otras protecciones o habilidades que nos hagan la vida en el campo de batalla un poco más fácil y ¿por qué no? ventajosa.

Por último, mientras Yuna reza en los diferentes templos que les otorgan los nuevos Aeons, nosotros tendremos que resolver una especie de puzzles, que involucran pisar ciertas baldosas, empujar mini columnas, e insertar unas esferas con poderes en ciertos lugares. Que no sólo nos abren el camino a la salida, sino que si pensamos un poco más podemos llevarnos algunos objetos raros de regalo.

FUERZAS ESPECIALES

Los Aeons no son más que el nuevo nombre de los famosos Guardian Forces de FFVIII, con la diferencia de que ahora únicamente Yuna puede invocarlos y que cuando lo hace todo nuestro equipo se retira para dejarlo solito al frente de la batalla. O sea dejaron de ser un mero Spell o hechizo para formar parte activa de la batalla en forma fisica hasta que los matan o los mandamos a su casa. Como siempre, sus apariciones son realmente espectaculares, con unas animaciones hechas con el mismo engine del juego que dejarán perplejo y hasta epiléptico a más de uno por la parafernalia gráfica que se despliega en pantalla, que esta vez se puede acortar desde el menú principal una vez que las hayamos visto demasiadas veces.

Aunque estos Aeons también se pueden "mejorar" tanto en habilidades como en atributos, no mediante la Sphere Grid (ver cuadro) pero si utilizando -y en grandes cantidades- las cuatro especies distintas de Spheres que nos dejan los enemigos, por lo menos a nosotros nos pareció que es demasido el costo y no rinde lo mismo que invertir la misma cantidad de Spheres en nuestros personajes "normales" o humanos.

Todos estos Aeons también poseen un Overdrive (que únicamente se carga a medida que pegamos o que nos vayan fajando -manera en que se carga mucho más rapido-) en este caso mucho más devastador e imprescindible a la hora de destruir ciertos adversarios especialmente poderosos, y muchas veces son la única alternativa para poder darles el golpe de gracia a los más enajenados y complicados enemigos del juego. Pero como ya dijimos, para utilizar estos poderes no hace falta invertir en ellos y mejorarlos demasiado; no es conveniente.

LA DÉCIMA MARAVILLA

FFX no solo incorpora por primera vez escenarios en 3D, expresiones faciales en tiempo real, voces y un nuevo sistema de combate. También incorpora sincronización de labios hasta en las animaciones en CG (¿se acuerdan que antes, durante estas animaciones, nadie decía una palabra?) aunque a veces se desincronizan por el pase del japonés al inglés. Pero lo más importante, más allá de toda pequeña falla que pueda tener, FFX incorpora una imaginación y un cuidado por todos y cada uno de los millones de detalles que tiene en sus personajes, historia y desarrollo que hacen que una vez más en la redacción de Next Level, y solo contando la saga de Final Fantasy por décima vez, ante la gente de Square, nos saquemos el sombrero.

POR MAX! PEÑALVER



PS2 FINAL FANTASY X

9.6

SQUARESOFT / SONY
GENERO: RPG
SIMILAR A: Final Fantasy VIII
JUGADORES: 1
SOPORTA: JOYSTICK ANALOGO

PS2 JAMES BOND IN AGENT UNDER FIRE

6.5 BUENO

ELECTRONIC ARTS
GENERO: Acción
SIMILAR A: Cualquier FPS

JUGADORES: 1 a 4
SOPORTA: MULTITAP

Sí, señores, el espía más famoso del mundo vuelve a nuestras pantallas en un nuevo título para PS2 que a pesar de tener un par de ideas copadas y ser bastante interesante, creo que con un poco más de pilas los muchachos de Electronic Arts podrían haber aprovechado la licencia mucho mejor.



ESPÍAS ERAN LOS DE ANTES

Luego de la cancelación de Tomorrow Never Dies, el futuro del siempre vigente James Bond en el mundo de los juegos se había vuelto un tanto incierto, pero finalmente los amigos de Electronic Arts tomaron la posta y sin basarse en ninguna de las películas del famoso agente decidieron hacer algo por cuenta propia.

Combinando varios géneros bastante diferentes entre sí, Agent under Fire es algo más bien parecido a una sucesión de mini juegos, ya que la forma en la que se desarrolla la acción de un nivel a otro cambia completamente, ofreciéndonos tres estilos de juegos diferentes que se nos van presentando en forma alternada.



En primer lugar, tenemos los niveles en los que la acción se ve en primera persona, lo que lo convierte en algo muy parecido a juegos de PC como el conocido No One Lives Forever, ya que además de nuestras armas convencionales contamos con una serie de ingeniosos aparatos que van desde un pequeño decodificador para abrir puertas o un gancho para colgarnos de ciertos lugares hasta un pequeño láser con el que podremos reventar candados y esas cosas.

Podría decir que de los tres modos, éste es el mejor porque es en el que la acción es más intensa y en donde tenemos mayor libertad para actuar.

Otro de los estilos de juego que veremos aquí es algo más parecido al de juegos de tiro similares a los Time Crisis o los Virtua Cop, por compararlo con algo, ya que en este tipo de misiones por lo general nosotros vamos encima de un vehículo y lo único que tenemos que hacer es dispararle a todo lo que se nos venga encima. Aquí las cosas son así de simples y estas etapas sólo resultan interesantes al jugarlas la primera vez, luego de eso las cosas se vuelven bastante monótonas.

Por último tenemos los niveles en los que vamos en auto al mejor estilo Spy Hunter y estas etapas también son bastante interesantes porque además de estar muy bien estructuradas, por lo general los escenarios son bastante abiertos y hay mucha libertad para encarar las cosas como mejor nos parezca. Eso claro, sin olvidar que también tenemos una variedad de armas comunes y especiales bastante copada, lo que nos garantiza persecuciones y tiroteos bastante movidos.

En general, al terminar cada misión se nos evalúa y de acuerdo a lo que hayamos hecho y cómo lo hayamos hecho, incluso podremos ir habilitando cosas nuevas, como por ejemplo armas raras y demás cosas.

Agent Under Fire también incluye un modo multiplayer en el que pueden participar hasta cuatro jugadores (obviamente con un Multitap de por medio), que sin ser la gran cosa ayuda a darle un poco más de vida útil al juego.





Visualmente hablando, podría decir que Agent Under Fire tiene de todo ya que por momentos los gráficos son de primera, para pasar a ser normales e incluso mediocres poco después.

En general, la calidad de los modelos y las texturas que se usaron en el juego es muy buena, pero ese contraste entre cosas buenas y mediocres que se suceden a cada rato es lo que por lo menos en mi caso no me termina de convencer.

Si bien por momentos este juego puede crear una ambientación bastante buena, cuando cumplimos con alguno de los objetivos que nos dan en una misión siempre suena una musiquita muy estridente que se encarga de terminar con la ambientación, dando la sensación que estamos jugando un simple arcade de plataformas.

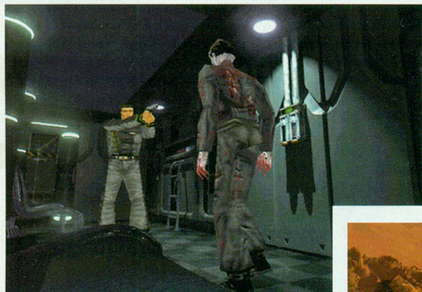
A pesar de sus altibajos, este nuevo episodio de la interminable carrera del conocido agente 007 es un juego interesante y entretenido, que sin ser algo revolucionario les puede hacer pasar un buen rato, así que les sugiero que si les interesa el tema, traten de verlo primero.

POR SANTIAGO VIDELA

PSX MARTIAN GOTHIC

5.9

TALONSOFT / TAKE 2 INTERACTIVE
GENERO: Aventura de horror
SIMILAR A: Resident Evil 1, 2 y 3
JUGADORES: 1
SOPORTA: -





Tiempo atrás, esta aventura de suspenso y horror con ambientación futurista hizo su debut en el mundo de las PC y aunque usó algunos conceptos interesantes, una serie de errores y unos cuantos puntos flojos terminaron por convertirlo en un título mediocre o, por decirlo de otro modo, uno más del montón.

Martian Gothic es una aventura con un estilo muy similar al de la serie Resident Evil, que en este caso tiene una ambientación futurista. Aquí la acción transcurre en una instalación que se encuentra en la superficie del planeta Marte, en la que la gente que la ocupaba parece haber sido atacada por una extraña plaga y, a diferencia de lo que vemos en muchos títulos similares, esta vez estaremos controlando a tres protagonistas a la vez. A pesar de que cada uno de nuestros personajes se encontrará en diferentes sectores del complejo, para poder progresar tendremos que hacer que se vayan ayudando entre sí. Y gracias a unas terminales especiales, también podremos enviar objetos de un sector a otro para que quien los necesite, los use.

Sin tener los mejores gráficos vistos en una aventura de este estilo, Martian Gothic tiene una buena calidad y la combinación entre personajes y enemigos hechos en 3D, con escenarios 2D está bien hecha, pero desafortunadamente a veces el tener buenos gráficos no es suficiente.

Gracias a lo impreciso que es el sistema de colisiones, a la hora de pelear las cosas se complican tanto que a veces los enemigos parecen absorbernos con sus golpes, sin darnos la menor posibilidad de escapar, y, en caso de que estemos desarmados, esto significa que casi con seguridad terminaremos viendo la pantalla de Game Over. Pero lo peor de todo es que los enemigos siempre vuelven a aparecer una vez que regresemos o pasemos por el lugar en donde los eliminamos, (cosa que no sucede con las municiones para nuestras armas) y gracias a las maravillosas colisiones, no siempre resulta fácil esquivarlos. En resumen, aunque la historia tiene un par de puntos interesantes, errores como los que acabo de mencionar pueden sacar de quicio a cualquiera, de manera que a menos que lo hayan estado esperando o sean mega ultra fanáticos del género, les sugiero que mejor se lo piensen dos veces.

POR SANTIAGO VIDELA

PSX TWISTED METAL: SMALL BRAWL

5.2

INCOGNITO/ SCEA
GENERO: Combate de autos aniñados
SIMILAR A: Cualquier Twisted Metal
JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: -



Pero qué fue lo que pasó!? Luego del excepcional trabajo que la gente de Incognito Studios hizo con Twisted Metal: Black, aquel oscuro y frenético juego de combates automovilísticos para PS2, no esperábamos menos para este Small Brawl. Pero menos es, desafortunadamente. Comparar Twisted Metal: Small Brawl con la versión Black de PlayStation 2 sería muy injusto. Aún así, esta versión aniñada del juego de combates de autos por excelencia no puede ni mirar fijo a ninguna de las primeras dos versiones de la saga sin ruborizarse. Eso sí, es muy superior a los nefastos Twisted Metal 3 y 4, que deshonraron la franquicia.

La historia nos cuenta cómo un joven Calypso, el malo de siempre, rapta los objetos más preciados de los niños personajes del juego -los mismos dementes que en las otras versiones pero onda "apta para todo público"- para forzarlos a competir. En vez de autos de verdad, ahora tenemos que controlar autitos de juguete que funcionan por control remoto, y las mortíferas armas fueron sustituidas por cohetes de ésos que tiramos en las Navidades, o botellas de gaseosa y todas esas bobadas. Los personajes son los de siempre -Sweet Tooth, Mr. Grimm, Shadow, Outlaw, Warthog, etc- pero estilo "cute".



El problema principal no es el estilo inofensivo con el que se matizó esta versión, después de todo ése era el objetivo, sino los gráficos asquerosos; muy inferiores a los de la primera -y añeja- parte de la serie. Pixelados a full, con pocos colores y con polígonos que se deshacen. La música no aporta lo que aportaba en las otras versiones -especialmente en la 2 y en Black-. Y el control zafa, ya que se asemeja al de las dos primeras partes, bastante jugable, dinámico y fácil.

¿En pocas palabras? Seguí jugando con el segundo título de la serie -el mejor- que no hay nada demasiado interesante por estos lares.

POR MAXIMILIANO FERZZOLA

PS2

SHADOW HEARTS

6.9 BUENO

SACNOTH / MIDWAY
GENERO: RPG
SIMILAR A: Koudelka

JUGADORES: 1
SOPORTA: -

Los creadores del extraño Koudelka para PSX -que mezclaba Survival Horror con RPG-, los muchachos de Sacnoth -exs Squaresoft-, vuelven a la carga con este juego de rol que nos sitúa en un pasado alternativo donde la revolución industrial apenas comenzaba pero la magia reinaba desde siempre en el mundo. Se podría ver, de una manera extraña, como una historia paralela a Koudelka. Shadow Hearts nos cuenta la historia de Yuri y Alice -dos muchachos con oscuros poderes- con giros inesperados y una originalidad pocas veces vista en la resolución de las situaciones.

Básicamente, Shadow Hearts es el clásico RPG -con una historia mucho más retorcida que de costumbre-, pero que le da una vuelta de tuerca a las batallas por turnos con el agregado del Jugment Ring. Cada vez que uno de nuestros personajes quieran hacer algo, dentro de su turno aparece un anillo con un cursor que le da vueltas alrededor; para que la acción salga con éxito debemos apretar el botón cuando este cursor pasa por zonas prefijadas. Mientras más capos seamos en esto, mejor va a ser el resultado de la acción; si le erramos perdemos el turno por "loosers".



Los gráficos no son todo lo que nos podría ofrecer la PlayStation 2. A cambio, todo el juego avanza en paz y no se arrastra ni un poquito a pesar que -a veces- muchas cosas pueblan la pantalla. Lo que nos deja boquiabiertos es la banda de sonido. ¡WOW! Siempre acompaña a la acción de una manera excepcional. La musiquita de las batallas te llena de adrenalina. La macana son las voces de los actores, que echan todo a perder por lo falto de onda y carencia de sentimientos.



Shadow Hearts es un juego de rol más que bueno. Pero que cayó a destiempo... ¿justo se tenía que venir a batir contra Final Fantasy X? En la batalla sale muy malherido, pero los fanáticos del género seguro que van a querer jugar los dos.

POR MAX FERZZOLA

PS2

MONSTER RANCHER 3

8.0 EXCELENTE

TECMO
GENERO: Criadero de monstruos
SIMILAR A: Los Otros Monster Rancher

JUGADORES: 1
SOPORTA: -



Monster Rancher fue el Pokémon de la máquina de Sony. Cuando Pikachu arrasaba en la N64 los monstruos de Tecmo se asomaban tímida, pero audazmente por la PlayStation. Ok, nunca lograron la popularidad de Pikachu y el dibujito animado de la saga apestó. Pero estos juegos tenían una profundidad y rejugabilidad asombrosa y eran muy adictivos. Tá bien, te explico por si sos nuevo en esto: en Monster Rancher interpretamos a un criador de bichos para luego batirnos a duelo contra los bichos de los otros entrenadores. Pero el mejor, más innovador y original de los detalles de este juego es que los monstruos están encerrados dentro de discos de piedra. Estos discos de piedra, en realidad -y en nuestro mundo- son CD y DVD. Cada CD de música, o de videojuegos o de PC o lo que sea, así como cualquier DVD, contiene info que Monster Rancher lee y la transforma en un monstruo. Imaginen... son 400 monstruos para liberar...

En cuanto a la versión de PS2, no podía haber sido mejor. Los gráficos se volcaron al atractivo cel shading -estilo cartoon-. Las opciones de entrenamiento se han vuelto más profundas que en las versiones anteriores y esto, junto a una interface nueva y más intuitiva, logran la experiencia definitiva en lo que a criar monstruos se refiere. El combate, afortunadamente, también cambió para mejor. Ahora tiene un poco de estrategia y no resulta tan lineal y chato como en las versiones pasadas.



La parte más floja viene de la parte sonora. El asunto es que no hay mucho que escuchar por acá. Son muy pocos los sonidos y la música que nos acompañan.

Si te gusta esto de criar monstruos, olvidate de los mediocres Digimon, éste es tu juego. Y aunque te parezca una pavada, yo te recomendaría que a este título -por lo menos- le dieras una oportunidad. Rejugable a full.

POR MAX RANCHER

PS2

THE SIMPSONS: ROAD RAGE

6.3 BUENO

FOX INTERACTIVE/ EA
GENERO: Conducción
SIMILAR A: Crazy Taxi

JUGADORES: 1
SOPORTA: -

XB



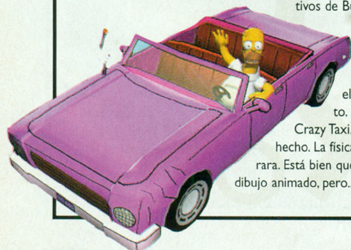
Los Simpsons no han tenido demasiada suerte en el mundo de los videojuegos, y mucho menos en los últimos tiempos. Luego del detestable The Simpsons Wrestling, uno pensaría que las empresas del medio tendrían un poco más de cuidado a la hora de sacar un título con esta licencia. Pero no, y es fácil adivinar qué es lo que se le pasó por la cabeza a la gente de Fox Interactive cuando se pusieron en marcha con este proyecto: -¡Hey! Mirá que lindo juego este Crazy Taxi...- dice uno. -Sí, ta bueno- dice el otro. -¿Y si hacemos uno igual, pero con los Simpsons?- agrega el primero. -Aaaah qué buena idea, chabón, sos un genio- responde el otro.

XBOX, PS2 Y GAMECUBE

The Simpsons: Road Rage está disponible para Xbox y PS2, pero al cierre de esta edición ya debería haber salido para GameCube. Este Final Test es válido para las dos máquinas, la versión de Xbox tiene apenas unos gráficos más nítidos y definidos. Y, entre nosotros, seguro que también es válido para la versión de GameCube, ya que todas son un port de la misma versión. Uf... esto de los juegos que salen para las tres consolas es una pesadilla.

CRAZY SIMPSONS

Montgomery Burns acaba de reemplazar el sistema de tránsito público de Springfield con unos colectivos que funcionan a base de energía nuclear, contaminantes a full y... ni hablar de lo que sale el boleto. Para recuperar los viejos colectivos se necesita un palo verde, una guasada de guita. Pero no para los habitantes de Springfield. Ellos se organizan y suplen a los colectivos de Burns con sus propios autos, oficiando de taxis y cobrando el viaje. Con esa platita, la idea es reestablecer el viejo sistema de tránsito. Como verán, esto es Crazy Taxi... sin vueltas, pero mal hecho. La física del auto es bastante rara. Está bien que los Simpsons sean un dibujo animado, pero... el control es demasiado sensible e inestable. El sistema de colisiones, por su parte, es desastroso. La jugabilidad se ve anulada por estos dos graves errores. Es muy feo andar por ahí y chocarse paredes que no sabemos que existen.



Los gráficos no están para nada mal, más considerando que el juego no se arrastra en ningún momento.

El título ofrece varios modos: Road Rage es el clásico donde tenemos que ir levantando y dejando clientes antes de que se nos termine el tiempo. En este modo vamos a ir sumando puntos que nos serán útiles para ir habilitando los personajes y escenarios ocultos. Después tenemos el modo Sunday Drive, donde no hay un tiempo central que nos apure, sino que solo deberemos correr cuando tenemos un pasajero arriba. Aquí no acumulamos puntos. También existe un modo basado en misiones, 10 para ser exacto -pero todas medio tontas y fáciles-, que se van habilitando a medida que las vamos pasando. Como verán, si el juego nos gustó de una, rejugabilidad no le falta.

A pesar de todos sus errores, Road Rage tiene su encanto. No es que podamos hacer la vista gorda a todas sus deficiencias; pero la personalidad de los personajes de la serie, sumados a una fórmula divertida y frenética, pueden divertirnos... por un rato al menos.

POR MAX FERZZOLA



PS2 BALDUR´S GATE: DARK ALLIANCE

9.1 CLASICO

BLACK ISLE/ INTERPLAY
GENERO: RPG / Acción
SIMILAR A: Darkstone, Diablo (PC)

JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: CONTROL ANALOGO.

La verdad que en estas fechas los felices poseedores de una PS2 parecen no tener descanso ante la impresionante avalancha de juegos de primera línea que están apareciendo y éste que tenemos aquí no es ninguna excepción.

Sin ser la idea más original de la historia, lo que Black Isle logró con este juego es hacer que algo simple y sin demasiadas complicaciones resulte increíblemente atrapante; cosa que no cualquiera consigue. Y si tenemos en cuenta que este tipo de juegos todavía no está muy difundido en consolas, es casi seguro que a muchos de ustedes los va a hacer alucinar por largas horas.





ADICTIVO COMO POCOS

Básicamente, BGDA es algo parecido a juegos del estilo de Darkstone o la conocida serie de los Diablo en PC, especialmente por su estructura.

Al empezar un juego nuevo y luego de la secuencia de introducción, vamos a parar a una cantina dentro de la conocida ciudad de Baldur´s Gate, en donde luego de hablar con algunos de los presentes iremos recibiendo las primeras instrucciones para comenzar con nuestra aventura. Durante el juego, la parte más importante de la acción es reventar enormes cantidades de bichos a lo largo de una enorme variedad de los más espectaculares escenarios, en los que de vez en cuando tendremos que resolver algún que otro puzzle -bastante sencillo- que no le complicará la vida a nadie.

Al igual que en un RPG tradicional, cada uno de los tres protagonistas que podemos elegir (una hechicera, un guerrero humano y un enano) tienen una serie de características, habilidades especiales y poderes que podemos ir mejorando a medida que vayamos ganando experiencia, pero lo bueno de esto es que a diferencia de otros juegos similares, aquí nosotros somos quienes podemos elegir qué aspecto de nuestro personaje queremos mejorar.

A lo largo de la aventura, además de los personajes importantes que iremos conociendo, también nos iremos encontrando con algunos otros personajes que nos darán la alternativa de cumplir ciertos objetivos secundarios que nos servirán para conseguir algo más de experiencia.

A través de un espectacular sistema de mapeado, en todo momento podemos ver en dónde estamos, lo que evitará que nos perdamos en los niveles más grandes y complejos, además otra de las ventajas que tenemos es que en cada lugar que recorreremos hay una determinada cantidad de altares en los que podremos grabar el juego la cantidad de veces que se nos de la gana. Además de lo espectacular que resulta BGDA en su modo normal, tenemos un par de opciones que lo hacen aún más alucinante y la más importante de todas es que tenemos la posibilidad de jugar toda la aventura de a dos, o sea que hay diversión garantizada para rato.





Lo mejor de esto, es que el juego también nos da la opción de importar y exportar el personaje que estemos usando con todos sus atributos y experiencia, para que lo usemos en un juego en modo Multiplayer con algún amigo, o sea que las posibilidades son aún mayores.

Aunque la inteligencia artificial de los enemigos no es lo más avanzado del mundo, a la hora de combatir siempre es mejor andar con cuidado, porque nunca se sabe.

En el terreno visual, les aseguro que lo que este juego tiene para ofrecer es mucho más impresionante de lo que se veía en las primeras imágenes y sin dudas es lo más avanzado que existe en su género, por mucho. La calidad de los escenarios es realmente asombrosa y todo está modelado con un nivel de detalle sorprendente, los personajes, enemigos y muy especialmente los enemigos principales también son algo para babearse con ganas ya que la forma y la calidad con la que están hechos supera todo lo conocido en este tipo de juegos. Por su lado, los efectos especiales son otro de los motivos por los que en cuanto a gráficos BGDA es algo único en su estilo y lo más sobresaliente de esto es el efecto del agua, ya que sin importar con qué lo comparemos, en ningún otro juego hecho hasta la fecha existe algo similar.

En pocas palabras, si son fanáticos de los RPG de acción esta brillante producción de la gente de Black Isle es la mejor alternativa que van a encontrar, y además les garantiza un largo tiempo sin poder despegarse de la pantalla, ya sea jugándolo solos o de a dos.

POR SANTIAGO VIDELA

PS2 THE LEGEND OF ALON D'AR

6.0 MUY BUENO

STORMFRONT STUDIOS/ UBISOFT
GENERO: RPG
SIMILAR A: A cualquier RPG que ande por ahí

JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: -



Christy Marx fue la guionista responsable de Babylon 5 y de la serie animada X-Men Evolution -por citar solo dos ejemplos- y ahora es la culpable de la historia detrás de The Legend of Alon D'ar. Se nota sobremanera la mano de un guionista profesional en el guión de este RPG de Ubisoft. En el mundo de Chandar, un joven guerrero llamado Jarik se sumerge en una aventura sin paragón para buscar respuestas luego de que su pueblo fuera atacado. Existen diferentes razas en el mundo de Chandar: los Orins, la raza de Jarik y su gente; las Kermarrans, raza de guerreras de pura cepa; los Dagani, una raza de anfibios humanoides y, por último, los Sarojins que son una especie de lagartos místicos bastante raros. Un integrante de cada una de estas razas, eventualmente, se unirá a nuestras filas para ir destrabando la complicada trama de este título.

A pesar de todo lo que prometía, Alon D'ar se queda en el camino. Los gráficos no llegan a satisfacer a nadie. Carentes de detalles y sin demasiadas complicaciones. Se habían llenado mucho la boca sobre todo con lo que este juego nos ofrecería gráficamente, pero nada de eso se dejó ver en la versión final. Y la única razón por la que el juego se mueve a 60 cuadros por segundo es porque mueve muy pocos polígonos por segundo. Los combates son una combinación entre tiempo real y por turnos. Aunque el concepto NO es malo, cuando hay muchos enemigos en pantalla el sistema de menús -con el que elegimos los golpes- es poco práctico y perdemos mucho tiempo buscando las opciones; tiempo que nuestros enemigos aprovechan para fajarnos. Lo que sí es una maza es el sistema de experiencia. A medida que vamos resolviendo misiones o matando bichos se nos van dando puntos que podremos invertir en subir habilidades. Mientras más alta, más caro sale. Incluso, en lugares especiales, podremos comprar con dinero la suba de las habilidades. Esto nos deja hacer el personaje de la manera que queramos, y sin estar limitados por el sistema de profesiones. ¡Ah! y tiene un sistema de dos jugadores similar al de Sonic 2... O sea, un segundo jugador agarra el otro control de la PS2 cuando quiera y juega todo el rato que desee; cuando se cansa deja de jugar y listo. Muy, muy interesante y original.

En conjunto, The Legend of Alon D'ar resulta un buen juego, pero no lo que se nos prometió que sería. A veces aburre un poco -más si no tenemos ningún amigo a mano para aprovechar el original sistema de dos jugadores- y puede tornarse repetitivo.

POR MAXIMILIANO FERZZOLA

PS2 TSUGUNAI: ATONEMENT

5.9 HMMMMM

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
GENERO: RPG
SIMILAR A: Elegí un RPG... bueno, ese pero peor

JUGADORES: 1
SOPORTA: -

Reise siempre fue un héroe atípico para los juegos de rol. Siempre caminó por la frontera entre la bondad y el egoísmo. Entre la caridad y la codicia. La neutralidad siempre rigió sus pasos. Pero en el mundo al que Reise le tocó vivir no existen los dioses de la neutralidad. La Diosa de la Luz reconoce en él un enorme poder para hacer el bien, sin embargo ningún bien fue hecho. El terrible Dios de la oscuridad no encuentra en Reise un aliado, ya que no cuenta con ningún acto malvado en su haber. Así, la Diosa de la Luz, luego de un terrible accidente, separa el cuerpo de Reise de su espíritu inmortal, como una lección de vida. Para poder ser una persona completa nuevamente, Reise deberá hacer buenas acciones. Y, siendo un espíritu... ¿qué mejor manera que poseer a la gente y ayudarla -con la experiencia de toda una vida batallando- en sus problemas y frustraciones? ¡Ese es nuestro objetivo! Pequeños relatos, uno por cada humano poseído, serán revelados a los ojos de la aparición. Problemas de gente común en manos de un guerrero. Y ése es uno de los principales problemas de este título. Son tantas las personas por poseer, que jamás terminamos de encariñarnos con ninguna. Las historias son tirando a cortas y el argumento central carece de un desarrollo lo suficientemente copado como para mantenernos enganchados.

Por su parte, las peleas son más de lo mismo. El clásico encuentro por turnos, ya bastante trillado. Eso sí, cuando nos atacan podremos usar guardias, -cuatro para ser precisos- cada una con sus elementos estratégicos. Desafortunadamente, este agregado original no logra demasiado en una fórmula gastada de tanto uso. Tampoco le agrega demasiado al asunto los puntos de experiencia extra que se nos da por la estrategia usada en la batalla.



Los gráficos son bastante simples y sobrios. Carentes de detalles. Es un estilo. Particularmente, me agrada. Punto flojo son los sonidos y las musiquitas repetitivas. Y... por Dios... ¡usen voces digitalizadas! ya resulta insoportable ver a los personajes abrir la boca y que no salga ningún sonido de ella.

Nada... un juego olvidable, en otro intento frustrado de Sony de entrar triunfante al mundo de los RPG.

POR MAXIMILIANO FERZZOLA

PSX

DRAGON WARRIOR VII

7.2 MUY BUENO

ENIX
GENERO: RPG
SIMILAR A: Los primeros F. Fantasy
JUGADORES: 1
SOPORTA: SHOCK/RUMBLE



Sin grandes ostentaciones, gráficos alucinantes, ni efectos apoteóticos apareció como salida de la nada la versión en inglés de Dragon Warrior VII, la superproducción de Enix con diseño de personajes de Akira Toriyama (el papá de Dragon Ball) que ya tuviera oportunidad de jugar en japonés varios meses atrás pero que, por una cuestión de tiempo y (lo reconozco) de conocimiento, nunca pude entender del todo bien. Pero no podíamos dejar pasar este juego por una simplísima razón: el mismo había vuelto locos a todos en ese remoto conjunto de islas llamadas Japón. Allí fue record en ventas, tanto que Final Fantasy X se encontró de golpe y porrazo con un competidor acérrimo, que vendía igual o más que Square. Un título que, detrás de una simpleza abrumadora, escondía una historia atrapante como pocas y muchísimas horas de juego.

LA HISTORIA (AHORA QUE ESTÁ EN INGLÉS...)

El comienzo de esta séptima entrega de Dragon Warrior comienza con



nuestro típico personaje en su clásico pueblo natal, presentación de los demás personajes que más tarde conformarán nuestra party, etc. La historia, como que ya nos hizo morder el anzuelo desde el principio: nuestra aldea es una pequeña parte de una isla, una isla donde también hay una capital (donde está el príncipe, gomía de nuestro héroe de capucha verde), y unas antiguas ruinas abandonadas. Tanto el príncipe como el protagonista están seguros que hay algo especial en esas ruinas. En especial detrás de una puerta prohibida que nadie abrió desde hace bocha. Y no sólo eso; los líderes de la aldea costera donde vivimos aseguran que no hay nada más allá del mar. Nadita de nada. ¿Será tan así? ¿O será que no quieren que nadie se entere de lo que hay del otro lado? Varios son los interrogantes y, en definitiva, son en gran medida lo que me llevó a investigar, a conocer más... a seguir jugando, en una palabra.

El juego nos recuerda constantemente a las viejas épocas de los sistemas de 8 y 16 bits, con pequeños personajes con poco y nada de animación, aunque con fondos ultra coloridos y completamente en 3D. La interface puede resumirse a una sola palabra: ventanas. Como si del famoso sistema operativo de PC se tratase, cada vez que queremos ver nuestros ítems, pispear las aptitudes de nuestros jóvenes aventureros, o cualquier otra cosa, se nos abrirá instantáneamente un menú desplegable. Tanto texto y número, sin siquiera una imagen estática del elemento que acabamos de conseguir, no es lo que a mí más me agrade particularmente. Pero así es... o lo toman, o lo dejan. El sonido no puede seguirle los pasos a la música, la única que realmente hace que la experiencia no se torne un embole mayúsculo. No hay diálogos de ningún tipo, todo es por escrito. Eso sí, mucho puzzles y, como decía antes, una historia muy, pero muy buena. A la hora de salir de la aldea y aventurarse en el mapa de la isla, no pude sino recordar al viejo Wild Arms 2, con personajes del mismo tamaño que en las locaciones, pero con lugares totalmente fuera de escala. La única diferencia es que en Wild Arms 2 el mapa también era en 3D. El de Dragon Warrior VII se resume a tan solo 2 dimensiones.

EL BUCK ROGERS DE LOS RPG

Todo apunta a pensar que el juego no es nuevo. No aprovecha ni ahí las capacidades de la querida PSX, y las visuales parecen sacadas de un título de SNES... Pero no, vaya uno a saber por qué los muchachos de Enix decidieron hacerlo tan "clásico". Una cosa es segura: vendió millones, así que algo ha de tener, ¿no les parece?

POR FITO LABORDE



PS2

BATMAN VENGEANCE

7.0 MUY BUENO

UBISOFT
GENERO: Arcade
SIMILAR A: Soul Reaver... ¡sí!

JUGADORES: 1
SOPORTA: -

XB GC

¡Al fin un buen juego de Batman! Hemos visto tantas porquerías con el nombre del Caballero de la Noche que es toda una sorpresa ver uno muy bueno. Este título está disponible, aparte de la versión para PS2, para GameCube y Xbox, pero las diferencias son menores. La máquina de Nintendo y Microsoft mueve mejores gráficos nomás. Batman: Vengeance es un juego de acción en tercera persona con peleítas, saltos, jefes legendarios, puzzles y algo de acción stealth, que nos pone en la piel del Hombre Murciélago para desentrañar un maquiavélico plan del Guasón -Joker-. Lo mejor del asunto es que las pequeñas animaciones entre niveles nos van contando de a poco la trama del juego, y realmente parece un capítulo de la tele. Claro, los dibujos calcados -casi- de la sobria y oscura serie ayudan. Las voces están actuadas a la perfección, con Kevin Conroy como Batman y Mark Hamill (Luke) como Joker, como si fuese poco. Los enemigos a batallar son los clásicos malosos que siempre nos cruzamos en los juegos de Batman: Joker, Poison Ivy, Harley Quinn, y Mr. Freeze, entre otros villanos.



La macana es que la cámara es medio rebelde y más de una vez nos frustra cualquier acción que debería ser sencillísima, como saltar de una plataforma a otra. Ni hablar de cómo se comporta la muy maldita en alguno de los jefes.





Sacando el problema de la cámara -que a veces se vuelve un tanto desesperante- Batman: Vengeance es un muy buen juego, sin llegar a ser la maravilla que tenía potencial para ser. De lo más variado, eso hay que reconocerlo. Y tiene todo lo necesario para mantenernos entretenidos un buen rato. Los fans de los juegos de acción seguro van a querer echar un vistazo a este título. Los fans de Batman, definitivamente, no se lo van a querer perder.

POR MAXIMILIANO FERZZOLA

PS2

VAMPIRE NIGHT

8.3 EXCELENTE

NAMCO/ WOW ENTERTAINMENT
GENERO: Tiritos con Guncom
SIMILAR A: House of the Dead 2

JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: GUNCOM

(C)2000 2001 NAMCO/SEGA/WOW ENTERTAINMENT, ALL RIGHTS RESERVED

En pocas palabras: Vampire Night puede verse -tranquilamente- como un secuela de la saga House of the Dead, esos juegos de tiros de Sega. Así de simple y así de copado. Mucho mejor gráficamente, hermoso en realidad, y un tanto más elaborado en el argumento y desarrollo que su objeto de inspiración.

Todo comienza cuando Light (Luz) y Shadow (Sombra), dos cazavampiros re chaposos, deciden poner fin a un clan de vampiros que asola un nevado pueblo en el medio de las montañas. Poco a poco, la historia se va volviendo más compleja y se nos van revelando detalles que, tal vez, preferiríamos no saber... el eterno Ying y Yang... en su eterna lucha. Es una lástima, eso sí, las pobres actuaciones de los giles que pusieron sus voces. Una muy linda historia, que podría haber sido mejor llevada. El Clan está compuesto por cinco vampiros, cada uno de ellos un jefe final de nivel. Muy pintorescos cada uno de ellos, con un Drácula final que nunca termina de morir -el muy maldito-. Supuestamente, nosotros deberíamos haber visto este juego en los salones de recreativas, ya que esta versión de PS2 es la adaptación hogareña de ese fichín -con tecnología System 246-, pero acá no lo junamos en ningún lado. Igualmente, esta versión trae dos modos nuevos: el Training, que consta de 17 pequeños minijuegos y el Special. Este último es bastante atípico. Se nos asignan unas misiones re sacadas -tipo "conseguí una nuez del otro lado de la montaña"- que una vez completadas nos dan puntos que podremos usar para comprar power-ups y armaduras, entre otras cosillas.

Jugar Vampire Night de noche, y con la Guncom 2, es una experiencia única; el sonido es de primera y los monstruos bien feos. Eso sí, el juego dura bien poco, como cualquier juego de pistola. Y si no contamos con el accesorio, mejor olvidarnos del asunto.

POR MAXIMILIANO FERZZOLA



DC

HEAD HUNTER

8.6 EXCELENTE

SEGA
GENERO: Aventura de acción
SIMILAR A: Metal Gear Solid
JUGADORES: 1
SOPORTA: -



Pese a que a partir del 2002 serán muy pocas las probabilidades de ver algo bueno y nuevo en Dreamcast, esta vez Sega nos trae lo que posiblemente sea la última sorpresa grata que nos depara esta consola.

Por muy poco, y a pesar de que su versión americana fue cancelada, este espectacular título logró zafar de la cancelación total -lo que hubiera sido una verdadera lástima- gracias a que alguien dentro de la sucursal inglesa de la compañía tomó la decisión correcta, así que al menos podremos disfrutarlo en su versión europea.

¿EL PRIMO DE METAL GEAR?

Es inevitable hacer comparaciones entre Head Hunter y grandes clásicos como los Metal Gear de Konami o incluso los Resident Evil de Capcom, ya que este juego toma muchos elementos de esos juegos, pero lejos de limitarse a crear tan sólo un simple clon, esta vez los amigos de Sega han usado todo su ingenio para lograr un juego al que méritos propios no le faltan, e incluso me atrevería a decir que tiene muchas posibilidades de convertirse en el principio de una nueva y muy interesante saga, que lógicamente aparecerá en otras plataformas como ser en PS2, cosa que sucederá dentro de poco.



Jack Wade es el nombre de quien aquí será el encargado de jugar el papel de héroe, quien empezará a recorrer su camino hacia la fama investigando lo que aparenta ser una organización dedicada al tráfico de órganos, pero que gracias al talento y a la creatividad de quienes tuvieron la importante tarea de crear el argumento del juego, con el tiempo todo desencadenará en algo que difícilmente puedan llegar a imaginar y que por supuesto no les voy a comentar, para no arruinar la sorpresa.

En líneas generales, el parecido entre Head Hunter y la serie Metal Gear es más que notable, especialmente por la forma en la que se desarrolla la acción. Aquí, al igual que en los dos éxitos de Konami, hacer las cosas a las apuradas sólo sirve para que nos acribillen en segundos y por eso es que ser sigilosos y pasar desapercibidos es de vital importancia.

A la hora de eliminar gente sin hacernos notar, tenemos un par de armas que pueden hacer el trabajo sin despertar sospechas, pero si somos un poco más atrevidos incluso podemos agarrar a los malos por detrás y partirles el cuello al mejor estilo Snake.

El comportamiento de los enemigos es también muy similar a lo que vimos en los MGS, y cuando somos descubiertos la inteligencia artificial del juego es bastante eficaz.

Uno de los detalles más impresionantes y originales de Head Hunter es que para movernos entre los distintos escenarios que tendremos que visitar, usaremos vehículos como una poderosa moto y esto sin duda es un excelente agregado, en especial por la forma en la que están hechas estas etapas.

Si se trata de ambientación, Head Hunter tiene más que lo necesario como para no tener nada que envidiarle ni siquiera a los más grossos juegos de consolas técnicamente superiores como la PS2, lo que nos hace ver lo desafortunada que fue la decisión de tirar abajo una consola tan buena como la DC. Si hablamos de los gráficos, este juego tranquilamente puede ocupar un lugar entre los títulos más impresionantes que existen en Dreamcast y no es para menos, ya que hay que reconocer que sus creadores han hecho un trabajo estupendo. Los escenarios realmente son algo que en lo personal no esperaba ver en esta consola y menos después de la nefasta decisión de Sega de dejarla a la deriva, por lo que la sorpresa fue doble. Cada entorno es extremadamente detallado y los modelos que se usaron son de primera, al igual que en el caso de los personajes, lo que demuestra claramente que cuando se trabaja en serio las cosas salen bien. La iluminación y los efectos que se usaron para cada caso juegan un papel muy importante a la hora de crear la sensacional ambientación que ofrece Head Hunter y por lo que se sabe, las versiones que se están haciendo para otras máquinas, como ser la PS2, aprovecharán las mayores posibilidades técnicas de esos sistemas, para mejorar un poco más todavía los impresionantes resultados conseguidos aquí.

De cualquier forma, si tienen una DC no hace falta que les diga que salgan corriendo a buscar este juegazo ya que difícilmente volvamos a ver algo así en esta máquina.

POR SANTIAGO VIDELA



PS2 EVIL TWIN: CYPRIEN CHRONICLES

6.9 BUENO

IN UTERO/ UBI SOFT
GENERO: Plataformas/ Aventuras
SIMILAR A: Cualquier título de plataformas
JUGADORES: 1
SOPORTA: -

Si Tim Burton hubiese filmado su versión cinematográfica de Peter Pan, la tierra de Nunca Jamás y los niños perdidos, Evil Twin: Cyprien Chronicles sería la adaptación al mundo de los videojuegos de esa película. Porque Cyprien es un huérfano, así como todos sus amigotes, que está verdaderamente jodido de la cabeza y vive en un oscuro y gótico mundo de ensueños. Entonces, cuando sus estúpidos compañeros de pabellón le festejan el cumpleaños, el chabón junta bronca y los envía -sin querer- a un mundo bizarro y peligroso... que puede ser, incluso, su propia mente llena de resentimientos, frustraciones y muertes trágicas. Conciente de la guachada que se mandó, a Cyprien no le queda otra que ir a ese mundo a buscar a sus amigotes. Armado solo con su coraje, con su gomera y su súper alter-ego. ¡Yeah!

Evil Twin: Cyprien Chronicles es un juego de plataformas con mucho de aventura y toques de acción. En el camino, Cyprien se vale de su gomera mística para despachar a los bizarros enemigos que salen a su encuentro y, de vez en cuando, invoca a Súper Cyprien, su mega alter-ego o, mejor dicho, el chico que a él le gustaría ser. Súper Cyprien salta más alto, dispara bolas de fuego y se la banca más, pero el estado tiene una duración limitada.

Gráficamente, Evil Twin es impecable e inspiradísimo; con una onda artística muy a lo Burton y colores pasteles que generan un ambiente increíble y onírico. Y eso es todo... después este título no es tan bueno como debería. Los sonidos no son la gran cosa, las musiquitas tampoco, y las voces de los personajes están mal actuadas y sin ganas. El control está bien, pero resulta opacado por el desastroso manejo de cámaras. Por lo general, la muy maldita siempre nos regala perspectivas que hacen lo fácil casi imposible. Bueno, casi siempre podemos acomodarla a nuestro gusto. Pero hay lugares donde se traba o, para mostrar el escenario, nos ofrece un plano muy poco práctico. Ese detalle molesta muchísimo, y es el causante de que Evil Twin: Cyprien Chronicles no sea la maravilla que debería haber sido. Aún así, resulta un buen juego que se deja disfrutar a cada momento.



POR MAX FERZZOLA

PS2 FROGGER: THE GREAT QUEST

2.5 ¡EL HORROR!

KONAMI USA
GENERO: Plataformas/ Aventuras
SIMILAR A: Morir en vida
JUGADORES: 1
SOPORTA: Nadie lo soporta...



Ay Dios! Qué barato, qué barato... ¡Más barato que algo de un peso en un Todo por 2 Pesos es este Frogger: The Great Quest! Esto es para que se den cuenta la gran... inmensa... infinita... diferencia entre Konami USA y Konami Japón, responsable de juegos como Silent Hill y Metal Gear Solid.

La idea, ya de por sí, resultaba asquerosa... ¿Frogger en un juego de aventuras y plataformas? ¿Cuando lo único que sabe hacer ese sapo estúpido es cruzar calles? Nah, no podía ser en serio. No lo fue, claro.

La cuestión es que Frogger se aburrió de su estanque -como yo me aburrí jugando- y decide ir en busca de una de esas princesas de cuentos infantiles para que le de un beso -¿que lo transforme en un príncipe tal vez? ¿o para que haga de éste un juego bueno?-. Bah, no importa en realidad... ya que a los segundos de empezar esta aventura nos olvidamos de todo, al quedar sorprendidos por la inexistente calidad de este fichín.

Gráficos baratos, sin texturas, con pocos colores, pocos polígonos... pocas ganas... Una jugabilidad asquerosa, pedorra y molesta. Puedo contar con la mano, además, los cuadros de animación de los personajes. Frogger tiene menos carisma que mi tía -la gorda- cuando recién se levanta. Niveles confusos, en los que perderse es lo mejor que nos puede pasar. ¿Lo peor? Quedarse atorado en algún detalle inacabado.

"Un juego para niños", pueden decir algunos. "Sí, si se cayeron de la cuna", respondería yo.

Nada, una basura animada -casi- que insulta al que se gasta sus ahorros en comprarlo y que demuestra que los de Konami USA deberían sufrir una amarga, lenta y sufrida muerte.



POR MAX FERZZOLA

PS2

FREQUENCY

8.9 EXCELENTE

HARMONIX/ SONY
GENERO: Musical oohh yeah!
SIMILAR A: Guitar Freaks
JUGADORES: 1 a 4
SOPORTA: -

Wiiiiiiiiiiiiiiiii! ¡Este juego te pone de la cabeza, man! Vamos bajando por un túnel, ¿no? Re psicodélico el túnel... WOW... la cuestión es que este túnel tiene diferentes caras, cada cara representa un instrumento y cada instrumento consta de tres "notas". La cuestión es ir de una cara a otra, tocando las notas de todos y cada uno de los instrumentos que componen la canción. ¿Suena fácil? Bueno... ¡no lo es! Hay que tener el ritmo en la sangre y una habilidad de dedos digna de un excelso guitarrista o genial pianista o... ¿entendés? Yeah! El control luce un poco complicado en un comienzo pero poco tardamos en acostumbrarnos. Lo que no quiere decir que, cuando esto suceda, podamos dominar la frecuencia. No way, dude!

Los gráficos son simples, pero uno no juega a esta clase de títulos por los gráficos necesariamente. Lo primordial es la música y Frequency cuenta con muy buen material para los oídos. ¿Las bandas? No Doubt, Paul Oakenfold, Orbital, BT, Dub Pistols, Lo Fidelity All-stars, DJ Qbert, Ethan Eves, Fear Factory, Freezepop, Orbit, Akrobatik, Powerman 5000, Roni Size & Reprazent, Funkstar De Luke, Juno Reactor, Jungle Brothers, The Symbion Project, DJ HMX, Komput Kontroller, Meat Beat Manifesto, Curve, y The Crystal Method, entre otros.





El modo multiplayer es la maza. Se nos permite jugar contra otros tres jugadores a ver quién hace más puntos. Te termina enfermando si lo jugás durante mucho tiempo con el volúmen de la tele a full. Existe un modo Remix que nos permite crear Remix -doh!- de todos los 25 temas en el juego y guardarlo en la tarjeta de video.

Un juego imperdible para los amantes del género musical -y para los que no, también- pero si con el ataque de Pikachu sentiste cosquillas en la cabeza, con ésta la palmás: epilépticos, miren para otro lado... literalmente.

POR MAX FERZZOLA

PSX

POWERPUFF GIRLS: CHEMICAL X-TRACTION

4.0 CUIDADO

ASYLUM/ BAM! ENTERTAINMENT
GENERO: Peleas
SIMILAR A: Power Stone, pero re trucho
JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: -



Las Chicas Superpoderosas ya son un fenómeno social. Acá y en todo el mundo. Es difícil encontrar un adolescente que no haya visto, por lo menos, uno de sus capítulos por Cartoon Network; y no es raro encontrarse con adultos -como vuestro servidor- que idolatran a las tres niñas luchadoras del crimen. La manía va más allá de la serie; se ha establecido como un hito en la cultura pop/moderna/alternativa. Podría decirse, incluso, que estas tres niñas son la bandera de toda una nueva generación de jóvenes precoces. ¿Cómo sucedió esto? Bueno, eso ya escapa a mi comprensión. Tal vez porque son encantadoras, ingenuas, hermosas, graciosas, simples y súper poderosas -claro-. Estas son razones más que suficientes, por lo menos, para hacerse merecedoras de un videojuego en la PlayStation.

¿Es el videojuego merecedor de Las Chicas Superpoderosas? Nop...

La historia es bien simple... Bombón, Burbuja y Bellota hornearon un pastel con la Sustancia X. Mojo Jojo -el mono jodido- roba el pastel y le da un pedazo a cada uno de los Súper Villanos del cartoon. ¿Entonces? A romper truchas, se ha dicho. Las peleas se desarrollan siempre en una pequeña habitación 3D, muy colorida y con onda dibujito animado. Con objetos interactivos que se levantan y se pueden lanzar por el aire. Los gráficos, al traspasar el acartonado estilo de los dibujos al 3D, pierden un poco pero... se defienden; podría haber sido peor, como podrán ver en las fotos. La macana es la nulidad de la jugabilidad. Nos cuesta horrores lograr que la niña de turno obedezca nuestros comandos. Parecen robotes, más que Chicas Superpoderosas. Además, son muy lerdas. En pocas palabras: es imposible de jugar, aún así... los enemigos se dejan derrotar... ¿Cuál es el sentido de eso?



Cada enemigo que derrotemos se libera para ser usado en el modo dos jugadores -el clásico head to head-. Nada de otro mundo, y que aburre pronto.

Una verdadera lástima que BAM! Entertainment haya desaprovechado esta licencia. Una verdadera lástima.

POR MAX SUPERPODEROSO

XB

MAX PAYNE

8.7 EXCELENTE

ROCKSTAR GAMES /NEO SOFTWARE
GENERO: Acción
SIMILAR A: Nada

JUGADORES: 1
SOPORTA: -

PS2 8.0



LA VERSIÓN DE PS2 Y SUS PROBLEMAS

No es ninguna novedad que en PS2 las conversiones directas por lo general tienen problemas y rara vez funcionan como los juegos hechos específicamente para esta máquina, así que aquí les voy a nombrar los inconvenientes que se pueden esperar: Los tiempos de carga en PS2 son largos y bastante tediosos, en ciertos momentos el juego sufre pérdidas de velocidad notorias, las texturas no son de tan buena calidad como en Xbox y lo peor de todo... no se puede grabar en cualquier lugar, lo que lo convierte en una experiencia terriblemente difícil y muy frustrante.

La única ventaja que tiene la versión de PS2 con respecto a la de Xbox es que nos permite usar una opción que agrega un efecto de video muy similar al usado durante las secuencias intermedias de Metal Gear 2 con el que la calidad de los gráficos mejora notablemente, por lo demás la versión de Xbox es muy superior.

Sin lugar a dudas, éste ha sido uno de los juegos de acción más aclamados del 2001 en PC, tanto por su espectacular dinámica como por su estilo tan particular y era de esperarse que tarde o temprano las consolas de última generación tuvieran su propia versión.

OTRA BUENA PARA MICROSOFT

Con una influencia muy notable de exitosas películas como The Matrix, Max Payne ha logrado ganarse un lugar como uno de los juegos de acción más movidos y atrapantes que se hayan visto en mucho tiempo y gracias a un par de conceptos realmente muy ingeniosos les aseguro que es un título que vale la pena tener en cuenta.

Lo que tenemos aquí es un juego de acción visto en tercera persona que a simple vista se ve como muchos otros tantos, pero lo que verdaderamente lo pone un paso adelante del montón es precisamente la forma en la que se desarrolla la acción y en eso las cosas que nuestro protagonista puede hacer juegan un papel muy importante.



Además de sus acciones normales, nuestro querido Max puede saltar de una forma muy singular que da pie para secuencias de acción dignas de la pantalla grande, pero además de esto hay una opción especial llamada "Bullet Time" con la que podemos hacer que el tiempo transcurra más despacio y así movernos en cámara lenta al mejor estilo The Matrix.

Al movernos en cámara lenta, tenemos la ventaja de poder apuntar como si el tiempo estuviese corriendo normalmente y en muchas ocasiones eso es vital para evitar terminar acribillados, pero el asunto no es tan simple, porque el uso de esta cámara lenta está limitado por un medidor y la única forma de ir recargándolo es eliminando enemigos, lo que nos obliga a jugar de una forma bastante agresiva.

A pesar de que Max Payne fue convertido en forma simultánea tanto para Xbox como para PS2, esta vez la caja X de Microsoft es la gran ganadora ya que el hecho de tener una arquitectura similar a la de las PC más avanzadas de hoy en día hacen posible que las conversiones se puedan hacer en tiempos mínimos sin perder calidad, cosa que como bien es sabido en PS2 es todo un desafío.

En su versión para Xbox, Max Payne tiene la misma e impresionante calidad gráfica que en su versión original de PC y las texturas son igualmente sorprendentes, lo que nos garantiza gráficos realmente alucinantes y una ambientación de aquellas.

Los modelos de los escenarios y personajes mantienen la impresionante complejidad del original y lo mejor de todo es que el juego nunca sufre pérdidas de velocidad. A pesar de que por limitaciones obvias, lo que antes eran niveles gigantescos ahora están divididos en diferentes sectores, los tiempos de carga son casi imperceptibles, por lo que no tendrán que preocuparse y otro detalle interesante es que en esta versión podemos grabar el juego en el momento que se nos dé la gana tal y como sucede en PC, cosa que en consolas no es muy común.

En pocas palabras, una brillante conversión de un excelente juego que ha sido muy bien adaptada a esta consola así que si no tuvieron la oportunidad de jugarlo en PC, no lo duden.

POR SANTIAGO VIDELA



PSX VIP

7.0 MUY BUENO

UBI SOFT
GENERO: Acción
SIMILAR A: Es una mezcla

JUGADORES: 1
SOPORTA: SHOCK / RUMBLE

Pamela y los demás peleles de la serie deberían estar chochos. Ubi Soft se mandó un muy buen trabajo con este jueguito, que por cierto es muy variado, adictivo, bien logrado en la mayoría de sus aspectos técnicos, con muchas fotos -cuanto más caras, mejores- y películas para ir comprando a la Soul Calibur, con un jefe final re pulenta... aunque bastante corto (el juego, no el jefe) si quieren saber mi opinión. De hecho, lo terminé en exactamente 1 hora y 57 minutos. Lo que dura un suspiro. Quizás se acorte más de la cuenta por tener continues infinitos.

En VIP debemos salvarle el pellejo a un doctor que se mandó un moco con un mafioso de los grossos. Y por tal motivo deberemos acudir a las habilidades de cada uno de los integrantes de este selecto equipo de profesionales, ya sea la "cerebrito" experta en computadoras, o la morocha amante de las armas de fuego y los panes de trotil, los puños y piernas de los integrantes masculinos y de la grandota del equipo... o la cartera de acero que lleva siempre encima Anderson, que parece hacer su mejor papel de rubia tarada, por lo que tuve oportunidad de ver en el juego.

Cabe destacar que VIP no es un título en el que se tenga total libertad de acción precisamente. Nuestros personajes hacen un recorrido ya prefijado, corren de un lado a otro de la pantalla sin que nosotros podamos hacer nada. Nuestra parte comienza cuando se agarran a las piñas (o a los tiros) con los de la pesada: si nos vamos a las manos, habrá que seguir al pie de la letra las series de comandos que aparecen en pantalla, para ir surtiendo a los malos de turno, que a veces nos dejan como premio unas joyitas verdes, púrpuras o amarillas, ya sea para recuperar energía, subir la potencia de nuestros golpes, o simplemente para darnos más puntos. Si no cometemos ningún error, iremos juntando combos, y cuantos más combos, más puntos. Así de simple. A la hora de los tiros, el juego pasa a ser una especie de Gun Crisis en tercera persona, a no ser que nos toque usar el rifle de francotirador, claro. Resumiendo: está copado, muy piola.



POR FITO LABORDE

PSX SPEC OPS: COVERT ASSAULT

3.9 CORRAN

RUNECRAFT/ TAKE 2 INTERACTIVE
GENERO: Acción/ Estrategia
SIMILAR A: Spec Ops

JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: -



Dios... ¿Estos son los Rangers, aquella famosa unidad de tropas especialmente entrenadas para actuar a campo abierto sólo comparable con la SAS inglesa? ¿Estos son los que actualmente están haciendo de las suyas en los desiertos afganos? Mmmm... La verdad que Take 2 no los dejó muy bien parados que digamos con este último Spec Ops. Modelos de personajes mediocres, tremendos problemas de cliping, serias fallas en el sistema de disparo (me cansé de tirarle a los enemigos con mi sniper, pudiendo recién matarlos al tercer o cuarto intento), paredes, puertas y ventanas que se transforman en acordeones pixelados cada vez que les pasamos cerca, enemigos invisibles que nos rematan cuando quieren, desde donde quieren, misiones con tiempo límite ridículo, la imposibilidad de apuntar decentemente y varias pavadas más, que pensándolo bien no lo son tanto. ¿Pueden creer que nuestro comando no soporta el agua y muere en cuanto la toca? ¡Macho, no pueden hacer algo así a estas alturas del partido! ¡No pueden! Además, no estamos hablando de un Ghost n´Goblins (mil perdones a Capcom por mencionar semejante maravilla en una nota como ésta), sino de un juego que, supuestamente, debería ser lo más realista posible. Prefiero que los tipos se puedan hundir en el agua al menos hasta la cintura que tener 35 clases de granadas, que además casi nunca voy a usar. Comenzamos el juego con la posibilidad de elegir entre 5 Rangers, cada uno especialista en lo suyo. Pero el que realmente importa es el sniper. Si uno juega de a dos, todo bien. Pero jugar solo es un martirio, porque la IAR (inteligencia artificial retardada) de nuestro compañero es atroz. Se traba ante cualquier pastito, en ocasiones no nos acompaña ni nos cubre, muchas veces ni le dispara a los enemigos -que nos cocinan a balazos mientras nosotros intentamos cumplir con alguno de los objetivos-, o se queda parado tomando sol mientras un francotirador enemigo juega a darle al patito. ¡DE TERROR! Para eso mejor salir solo, o matarlo nosotros. Si las unidades de Rangers son así, yo prefiero quedarme en las fuerzas regulares, ¡gracias!



POR RODOLFO "AIRBONE" LABORDE

LA SAGA DE SEGA SPORTS

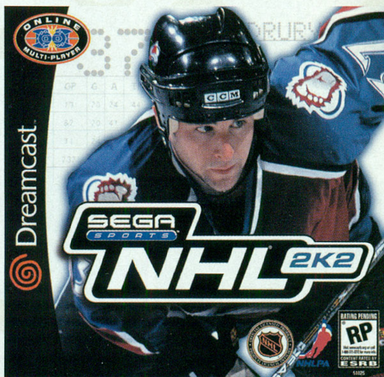
POR DIEGO VITORERO

La salida de Dreamcast en el mercado americano fue, para los amantes de los deportes virtuales, como un vaso de agua en medio del desierto, en especial para los que queríamos juegos basados en ligas americanas.

Todo comenzó a fines de agosto del año 1999, cuando la salida de NFL 2K haría furor en el país del norte y también en el nuestro; y quienes digan que acá el Football Americano no pega, está equivocado.

Un par de meses más tarde se lanzó NBA 2K, y para principios de 2000, NHL 2K.

Todos estos excelentes juegos marcarían un antes y un después en lo que a juegos de deportes para consolas se refiere.



Excelente jugabilidad y el balance justo entre un simulador y un arcade eran los puntos más sobresalientes para éstos. Todo esto obviamente fue acompañado por toda la potencia que la consola podía dar a nivel gráfico y sonoro, y la experiencia en el mercado que la



gente de Sega y Visual Concepts tienen.

El "patito feo" de ese año fue el juego basado en la Ligas Mayores de Béisbol, el cual no estuvo a la altura de sus pares para ese año, y uno que realmente me desilusionó.

Hasta acá todo muy lindo, pero recordemos que la consola venía con módem, y este accesorio no se estaba aprovechando en los primeros juegos de la saga. La serie 2K1 fue la primer saga de deportes para consola en traer soporte para el juego online, en este caso, a través del servicio que SegaNet brinda. Lamentablemente los mediocres servicios de Internet por modem de nuestro país hicieron que no todos pudiésemos aprovechar las virtudes de este servicio.

Hasta cuatro jugadores por consola, batallando unos a otros en la autopista cibernética para ver quién era el rey de los domos. Sin duda un avance muy importante en lo que a jugabilidad, además de lo tecnológico, se refiere. NBA 2K1, que salió poco tiempo después, también trajo juego online.

Casualmente, ese año no salieron al mercado ni la serie NHL, ni la de béisbol. Aunque sí apareció un juego que cambiaría nuestra forma de ver las cosas y le daría un valor incalculable a la consola. A mitad de 2000 aparece Virtua Tennis. Ya sé, no tiene nada que ver con lo que es Sega Sports, pero estoy seguro, por más que pasen los años, que VT será recordado como uno de los mejores juegos que pasaron por la blanca de Sega.

Como muchos sabrán, Sega, después de que decidiera no producir más la consola, también tomó la decisión de no hacer más juegos para ésta.

Por desgracia, no veremos una serie 2K3 en Dreamcast. Pero como contrapartida, podemos quedarnos tranquilos que Sega y compañía seguirán haciendo sus productos para PlayStation 2, Xbox y GameCube. De hecho, NFL 2K2 ya salió hace un par de meses para la consola de Sony. Es una de cal y otra de arena.

LO QUE FALTÓ

Tenemos juegos de Football Americano, Hockey sobre hielo, Básquet, Tennis y Béisbol. Pero sin duda, uno de los deportes que nos hubiese gustado ver en la serie de Sega es uno de fútbol.

Ok, tenemos Virtua Striker y otros más. Pero ninguno de éstos creo que es lo suficientemente bueno como para haber estado a la altura de uno de Sega Sports. Es una suposición, lo sé, pero no en vano esta saga quedará en la memoria de muchos como una de las mejores que tuvo el mundo de las consolas, y su casi desaparecida Dreamcast.

El objetivo de esta nota, entre otras cosas, es simplemente a modo de despedida (se me cayó una lágrima) para una de las sagas que más satisfacciones me dio y que recordaré por siempre en mi corazón...

EA Sports ya no está solo.



SQUARE EN LA MATRIX

Yoichi Wada, presidente de Square, supuestamente está por cerrar un trato para vender el estudio de Honolulu -donde se realizó Final Fantasy: Spirits Within- dadas las pérdidas millonarias que reportó su reciente película. Así y todo, los muchachos pretenden quedarse como accionistas minoristas. Y se comenta por ahí que Square Pictures no se iría sin antes mostrar otra de sus obras al mundo. Sí, como leyeron. Square podría estar produciendo un corto de diez minutos de duración -con tecnología CG- sobre la secuela de -agárrense- The Matrix. ¿Será verdad? ¡Esperemos que sí!

¡KUTARAGI HABLA SOBRE LA PLAYSTATION 3!

El presidente de SCEI, Ken Kutaragi, habló con el diario japonés Nihon Keizai Shinbun -Nihon para los amigos- sobre lo que podría ser la tercera parte de la PlayStation. Ken dijo algo así como: -"La PS3 será un muy completo centro de entretenimiento. Planeamos incorporar varios elementos para que sea un centro de entretenimiento hogareño y que además reproduzca juegos. Una de las razones por las que hacemos la PS3 de esta manera es porque deseamos tener un mayor mercado que no esté limitado sólo a los juegos."
Kutaragi se debe estar olvidando quién lo hizo mega millonario con las dos primeras máquinas. Ahora quiere diversificar la cosa, parece. Ya veremos qué tal le resulta.

DREAMCAST STRIKES BACK

Visto y considerando que la Dreamcast, a partir de la baja de precio, se comenzó a vender como pan caliente, los japoneses de Sega vieron el filón y comenzaron una nueva y pequeña producción de máquinas para satisfacer los pedidos navideños. O sea, se vienen 2000 Dreamcast negras en camino. ¡Yeah!

DOS JUEGOS DE ARC THE LAD EN PREPARACIÓN

Se comenta por ahí que Sony está desarrollando dos juegos nuevos de la serie Arc The Lad. Uno de ellos sería para la pequeña -y desconocida por estos lares- WonderSwan, así que ni gastemos líneas en ése. El otro ya estaría disponible para la PlayStation 2 y presentaría nuevos personajes principales. Ambos juegos saldrán en Japón, se dice, en algún momento de 2002.

¿VUELVE SNK?

Se dice que una compañía llamada Playmore compró los derechos intelectuales de SNK. De ser esto cierto se sabrá más durante este mes de enero, en el cual esta Playmore anunciaría sus planes con las propiedades intelectuales de SNK. Bueh... ya veremos...

UNA CUARTA PARTE PARA EL UNIVERSO TONY HAWK

Neversoft confirmó el pasado mes que ya está trabajando en la cuarta parte de esta querida serie de chabones sobre skates. Son muy, pero muy pocos los detalles que se saben por el momento, pero se cree que esta versión se dejaría ver a fines de 2002, o a comienzos de 2003, tanto para Xbox, como Gamecube y PS2.

FINAL FANTASY XII TRUCHO



Durante el mes de diciembre se dejó ver en la red una supuesta foto de Final Fantasy XII que revolucionó a los fans. Poco tiempo después nos enteramos, con gran decepción, que era falsa. Acá se la dejamos en chiquita, como curiosidad.

¿CAPCOM VS. DRAGONBALL?

Los de Capcom ya se partieron la trucha con todo el mundo, pero le faltaban los personajes de Dragon Ball, después de todo Ryu le copió el súper poder a Goku. Ya se está escuchando por ahí que la gente de Capcom estaría desarrollando un Vs. contra los muchachos de las bolas de Dragón. Un rumor y nada más que eso. Se dice, también, que será en 3D. ¿Creemos o reventamos?

SEGA EN EL NEGOCIO DE PELÍCULAS POR COMPUTADORA

Sega reveló que está trabajando en un corto en CG llamado JAM, corto que se dejaría ver en junio de 2002. Sega confía que JAM, que contaría con un presupuesto de 549.000 dólares, recaude 7.8 millones de los verdes. La firma japonesa planea lanzar este corto en DVD e incluso presentarlo en algunos cines. Si las cosas le salen bien, tienen serias intenciones de meterse de lleno en el negocio. ¡Qué loco! Esperemos que hagan las películas completas y no las dejen al medio... (¡je! chiste difícil)

OSMOSIS JONES

DIRECTOR: Bobby Farrelly y Peter Farrelly **ESTRENO:** Febrero de 2002
REPARTO: Bill Murray (Frank Detorri), Chris Rock (voz original Osmosis Jones 'Ozzy'), Laurence Fishburne (v.o. Thrax), David Hyde Pierce (v.o. Drix)



Frank Detorri no es un tipo saludable. Se alimenta de la peor comida basura, rechaza todo tipo de ejercicio y pocas veces se higieniza. Vive al margen de las reglas de sanidad pero respeta las suyas propias, como por ejemplo: "Si la comida se cae al suelo y la recoges en diez segundos, puedes comerla" -¿alguien dijo Ferzzola?-. Frank está poniendo su vida en peligro, de eso no cabe dudas, pero también está por destruir la vida de toda una ciudad... La metrópoli orgánica del interior de su cuerpo.

DIME QUÉ COMES Y TE DIRÉ QUIÉN ERES

La ciudad que vive en el interior del cuerpo de Frank es similar a cualquier otra, con sus casas, autos, bares, trabajadores y mascotas; funcionarios políticos que dirigen el orden en la sociedad y policías que luchan por erradicar la delincuencia. Los malos hábitos de Frank siempre hicieron las cosas difíciles a sus habitantes internos, pero luego de la muerte de su esposa el descuido fue en aumento. El Alcalde Phegmming -una gorda célula cerebral que le da a los ciudadanos todo lo que ellos quieren y no necesariamente lo que necesitan- está preocupado, las próximas elecciones están cerca, los problemas son cada vez mayores y le resulta difícil disfrazarlos como lo hizo siempre; sus intereses personales se mezclan con los gubernamentales y comete errores cada vez más peligrosos, que su asistente Leah -una lista célula roja que desea lo mejor para Frank- debe resolver por él. A causa de un último descuido del Alcalde ha entrado Thrax, un villano virus capaz de destruir el organismo de Frank y terminar en pocas horas con su vida.





Osmosis Jones es una joven célula blanca oficial del Departamento de Policía, con buenas intenciones pero mala suerte, lo que le causó mala fama en la ciudad. Osmosis presiente el principio de la enfermedad fatal que se esparce por el cuerpo de Frank y, a pesar de la incredulidad del Alcalde, tratará de hallar una solución para destruir a Thrax, junto con su nuevo compañero Drix, una tableta para el catarro con 12 horas de alivio para combatir los gérmenes que quiere quedarse para ayudarlo.

Una divertida película que conjuga dos mundos: el de la vida de Frank, que convive con su hija, y el de su interior, realizado con una excelente calidad de animación (similar a la vista en Titan A.E.)

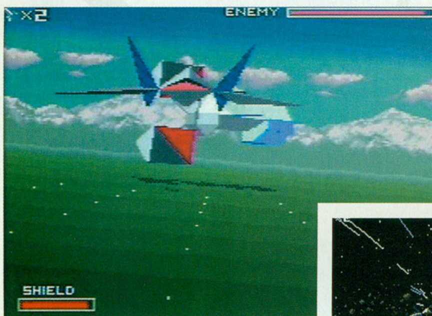
Con un guión inteligente cargado de referentes biológicos y de bromas acerca del cuerpo humano, caracterizaciones asombrosas -tanto en los actores de carne y hueso como en las voces de los simpáticos personajes animados- y una excelente banda sonora. Eso sí, les recomiendo tengan leído algún libro de biología básica para no perderse de nada.

Osmosis Jones va a hacer que más de uno piense en dejar de comer esas milanesas a caballo con papas fritas y comience a hacer de su cuerpo un templo.

PORCARLA CALLEGARI



STAR FOX



Hasta el año 1993, la historia del juego de consola no pesaba. ¿O sí? Almacenar videos en el cartucho no era útil. Entonces, la historia de Star Fox era escrita en su folleto de instrucción.

LA HISTORIA DEL QUE HIZO HISTORIA

En una ciudad de Corneria, el cuarto planeta del sistema Lylat, peligrosos experimentos habían llevado al destierro de Dr. Andross. Desde Venom, el primer planeta -cuyo nombre puede traducirse como "veneno"-, el científico declaró la guerra. En defensa, el general Pepper pone las naves Arwing en manos del equipo Star Fox: Slippy Toad, Peppy Hare y Falco Lombardi, liderados por Fox McCloud.

Apenas hay tiempo para entrenarlos. Un botón para disparar una ráfaga láser y otro para disparar y detonar bombas Nova; una pantalla de demostración, un entrenamiento opcional y ¡al contraataque!

Pero hay espacio para seleccionar curso. Lo más fácil es ir derecho pero, quienes quieran tomar Venom por sorpresa, pueden hacerlo por la izquierda o, los más diestros, por la derecha.

1993D

Hasta aquel año, graficar movimiento en tres dimensiones en tiempo real también pesaba. A pesar de esto, el cartucho de SF contaba -literalmente- con el micro chip Super FX, que llevó al juego en nuevas direcciones.

Naturalmente, el control de la SNES, mediante cuatro posibles configuraciones, transmitía el movimiento a la Arwing. Los botones direccionales izquierdo y derecho movían en el sentido correspondiente sobre el eje x. Abajo y arriba hacían lo propio o, como en una nave real, la correspondencia se invertía sobre el eje Y. Los botones de acción B y X o -obedeciendo a la rotación del pulgar- Y y X aceleraban y desaceleraban; si bien este movimiento estaba limitado por un indicador y el autopiloto que movía sobre el eje Z. De todos modos, la compenetración era total. L o R rodaban para pasar por pasajes estrechos sin perder un ala y la doble ráfaga. Y el botón SELECT nos introducía en la cabina, subiendo la necesariamente baja frecuencia de dibujo. Esto, lejos de entorpecer el control, visualizaba a la Arwing como algo pesado.

Aún había más comportamientos fieles a la física. El láser volaba rocas, desplomaba obeliscos y enemigos y despedazaba jefes. Todo finalizaba con explosiones que parecían digitalizadas y efectos de sonido que ¡eran digitalizados! Tanta información hacía innecesario el indicador de escudo enemigo.

Texturas y seres orgánicos ambientaban los planetas. Fuera de éstos, los edificios eran reemplazados por decenas de partículas para indicar la dirección y el sentido del movimiento. Y aunque en el espacio el sonido no se propaga, la música orquestal completaba el juego.

STAR FOX 64

Fox McCloud volvió en la 64 de Nintendo, pero... ¡Demonios que apestó! No le llegó ni a las pantorrillas al original... un juego sin ganas y completamente olvidable, que apenas se hace merecedor de este cuadrito.

UN JUEGO ESTRELLA

El chip tenía su precio. La ausencia de una batería imposibilitaba salvar entre misiones. Sin embargo, éstas tenían la dificultad y la extensión convenientes para no frustrar y jugar una y otra vez. Para esto, debíamos destruir y no ser destruidos. Los enemigos destruidos y los amigos protegidos, quienes se comunicaban por radio, permitían potenciar y reabastecer nuestro escudo y ganar "continues" extra. Aparte, podíamos atravesar "checkpoints" y "1-Ups".

Star Fox no podía salvarse en la memoria del cartucho, pero seguro quedó en la memoria de los videojugadores. Cada vez que veamos un juego poligonal recordaremos al juego de naves más revolucionario de la historia desde el original Spacewar.

POR BRUNO "VR1" VALENTI

STAR FOX ADVENTURES: DINOSAUR PLANET



Y el zorro se baja de la nave para demostrarnos que, además de buen piloto, te agarra a golpes y te deja todo lastimado. En marzo de 2002 veremos qué tal se las ingenia Fox a la hora de combatir dinosaurios. Esperemos que eso de estar sentado tanto tiempo en una nave no haya achanchado al zorro.

READERS CORNER

¡EL FAMOSO CORREO DE LECTORES!

Comenzamos el 2002 nomás. No de las mejores maneras en lo que respecta a nuestro país, pero ciertamente con una de las mejores ediciones de nuestra revista al día de la fecha. Con una mega nota sobre la guerra de las consolas de última generación que consumió las neuronas de nuestro director, Maximiliano Peñalver, las últimas que le quedaban al pobre... :o) Con una tapa hecha a mano por Cristian Saksida, un dibujante de aquellos y fanático de los videojuegos, que refleja nuestro deseo de mejorar aún más, siempre renovándonos y buscando la mejor manera de llegar a ustedes. Ajustándonos, por la crisis, pero luchándola como el primer día. Quedamos agotados, pero cuando tenemos entre manos un nuevo número y sus cartas y mails diciendo cuanto lo disfrutaron, sabemos que valió la pena todo el esfuerzo y sudor derramado. Y así se termina otro número y comienza un nuevo año. Esperemos que sean muchos más los años que nos encuentren juntos y muchos más los números que se terminen.

Andres Falero

Hola gente de Next Level. Mi nombre es Andres y les escribo un poco con bronca. No se preocupen, la bronca no es con ustedes, todo lo contrario, ustedes son los mejores, la bronca es con Nintendo de Sudamerica y Gamela, la empresa que distribuye los productos de Nintendo. ¿Cómo puede ser que vendan las cosas en la Argentina, tannn pero tannn caras? 200$ la consola en EEUU, la venden a ese precio porque para lo único que sirve es para jugar y nada más. En cambio, acá la venden 500 o 530$ y los juegos 130 $. Esto me parece in-cre-í-ble cuando en EEUU están 49 $. Uno piensa que al vender las cosas OFICIALMENTE tienen que estar a un costo razonable; pero no. Es más, lo importado esta unos pesos menos (y eso que esta ultra caro también pagando los impuestos y todo eso). Ah y otra cosa, todo está en inglés. Nada , pero nada en castellano, cosa que en España -por ejemplo- no es así. Sale más barato y todo está en castellano. Bien Nintendo, mejor me cruzó a la otra vereda para ver a la Xbox y que tal está la maquina y el precio. ¿Para qué? la consola sale en agosto, a un costo ultra caro (700 $). Antes microsoft dijo que iba a estar 450$ y los juegos van a estar entre 80 y 100$, y estoy seguro que en ingles también. Esta gente debe decir, es Argentina, un país destruido, con un alto contenido de pirateria en software. Y tienen razón, pero paises como España que tienen un alto contenido de piratería y lanzan todo sus productos oficialmente a un precio razonable y en castellano. Bueno, yo no se que porcentaje de piratería es la de España con respecto a argentina, pero se que la hay... Bueno tenia ganas de opinar sobre esto porque en sí me indigna un poco, tengo ganas de comprarme un consola pero hasta que los precios no bajen un poco no lo voy a poder hacer, chau

¡Que duro compañero! ¿A ver que dicen los demás?

Pablo 182

Hola amigos de Next Level. ¿Cómo andán? Espero que bien, aunque es dificil con lo que está pasando. Bueno, pero no me quiero desviar del tema. Hablando de consolas, a mi me parece que va a ganar la empresa que logre comprarse a Sega definitivamente. Que nada más tenga exclusividad para un consola y para mi esa es la que va a ganar (bueno, si alguna lo logra) ya que Sega para mi es la mejor empresa que hace juegos. Los juegos de arcade los mejores son de Sega y si esas juegos salen para alguna consola en especial y no tres juegos para cada una, no creo que nadie se los quiera perder. Aunque también hay otras excelente empresas como Capcom, Square, Rare, EA Sports y muchas más. Yo prefiero los juegos de Sega. Y hablando de consolas, yo creo que el hardware que tienen la Xbox y la GameCube alcanza y sobra para hacer juegos excelentes (que es lo que le faltan a estos dos monstruos).
Hablando de mi, vivo en Lugano y estoy en duda sobre que consola de última generación comprarme: GameCube o Xbox. En realidad yo me queria comprar la Xbox pero cuando me enteré que salía en agosto y a 700 pesos, se fueron al carajo. Asi que no creo que me la compre, en cambio la GameCube se puede conseguir a menos de 500 pesos. Y es una excelente consola (Aunque sin DVD ni disco rígido). Encima va a sacar el Virtua Striker 3 que es una masa para alguien fanático de la saga Virtua Striker, como yo. También tiene exclusividad con Capcom para hacer todos los Resident Evil y encima leí el Preview de Too Human que parece re prometedor. Por eso me parece que me voy a decidir por la GameCube, pero antes de tomar la decisión correcta quiero que me respondas estas preguntas:
1) ¿Va a salir Mortal Kombat para GameCube?
No, por ahora solo fue confirmado para PS2 y Xbox. Igualmente, Midway piensa lanzar una banda de juegos para GameCube, asi que tal vez... ¿quién sabe?
2)¿Virtua Striker 3 va a salir solo para la consola de Nintendo?
Aparentemente, sí. Pero no podriamos pronosticar el futuro.
3) ¿Me pueden decir los próximos lanzamientos de Sega para Xbox y GameCube?
Fijate el informe de la guerra de las consolas.
Bueno, no los jodo más. Tengo todos los número de la revista y son una mazaaaa.
Chau, hasta la próxima carta.

Julian Alterini

¡Hola amigos de Next Level! No les voy a decir desde cuando los sigo, porque muy probablemente no les interese...
¡Sí que nos interesa, bobina!
Pero igualmente se los voy a decir: desde la numero 11, allá por diciembre de 1999, cuando aparecía la simpática y famosa carita de Pikachu en la tapa.
Pikachu kick ass
Bué, no es el caso. Tampoco les voy a decir cosas lindas como que son la mejor revista que existe y todo eso...
Uffff
Aunque lo piense...
Ah bue...
Y espero que eso no sea motivo para publicarme el mensaje... ¿no?
No sé, pará que averiguo
Vamos al grano... Principalmente, escribo para defender a mis amigos de Nintendo que están siendo MUY injustamente atacados (no por ustedes sino que por los lectores). Yo, la verdad, tuve la oportunidad de jugar a las 2 de las 3 "consolas del momento" (Playstation 2 y Nintendo Gamecube):
-La Playstation 2 tiene juegos muy buenos, pero que a mi parecer, son demasiados complicados, y de los que me interesan, varios no los puedo jugar de noche (sí, soy miedoso...)
¿Estás hablando en serio?
Pero también hay algo que favorece a la Playstation 2, y según las cartas que llegue a leer, es un motivo de compra: la compatibilidad de DVD... La verdad que eso es una gran virtud de la PS2... Cuando jugué a la PS2, jugué al ATV no se cuanto (de cuatriciclos), al de Star Wars Starfighter, al Gran Turismo 3 y al Grand Tefth Auto 3. El único que realmente me divirtió, fue el Grand Tefth Auto 3... Los otros me parecieron bastante mediocres... (Sí! el GT3 también). Yo sé que algunos que en este momento que están leyendo el mensaje, me están insultando, pero de esa manera lo veo yo... disculpen si no pienso como ustedes.
-La Gamecube tiene juegos, a mi parecer, mas divertidos, con mas colores que PUEDO jugar de noche (salvo algunos)
Es broma, es broma... ¿no? sí, decí que es una broma...por favor...
Pero esa no es una razón que decida la compra de una consola o de la otra, como tampoco es una razón compararlas en cuanto a su capacidad, ya que las dos son MUY parecidas y las dos tienen sus PRO y sus CONTRAS.
En mi caso, yo me compré hace unas semanas en CDMarket una Gamecube. Me llevé con la consola el Star Wars Rogue Leader y el Super Smash Brothers Melee. La verdad, no puedo parar de jugar a esos dos juegos y eso me esta empezando a invertir el orden de sueño. El que "insulta" una Nintendo Gamecube, es porque nunca la jugo y es, a mi parecer, la mejor consola que hay sobre la tierra. En cambio, la Xbox sería la última consola que me compraría porque los juegos no me resultan llamativos y los que si me llaman la atención, están para

computadora (que por suerte, tengo)
Halo kick ass
Por eso, quisiera dar un sabio consejo para la persona que se esta haciendo la clásica pregunta de la nueva "Guerra de las Consolas": "¿Qué consola me conviene: la PS2, la GC o la Xbox?" Yo creo que esa persona debe, un DIA, ir a una página donde haya Reviews o Previews de todos los juegos y de todas las consolas, conseguir la NEXT LEVEL de enero (que si estas leyendo este mensaje significa que la tenés) o conseguir una BUENA lista de TODOS los juegos que ya salieron y que están programados para un futuro. O por lo menos, así fue como yo me quede con la Gamecube.
Sabio consejo pequeño saltamontes; ahora, arrebatame la piedra ;)
Me voy despidiendo, y les SUPLICO que me pasen este mensaje porque creo que Nintendo necesita una defensa justa entre tantos palos y, aparte, me llevo mucho tiempo escribirlo 8)
MUCHAS GRACIAS!!
No hay de que, chei... pero ¿posta que hay juegos que no podés jugar de noche?

Matias Tau

¡Hola, amigos de Next Level!
¿Todos comienzan las cartas iguales?
¿Cómo andan eeeeeeeeyyy?
Yipi yipi jai jeiiiiiiii
Espero que bien. Les cuento que en este momento soy buscado por muchas organizaciones internacionales por eso les escribo con mi nombre clave "Bad Cutter". Por favor, no me delaten. Esta vez no escribo para saludar ni para alagar, sino para repudiar, y criticar la carta de un ser inferior del Readers Corner de la NL de diciembre. Este sujeto (que de videojuegos debe saber como yo de física nuclear) mandaba unas razones (mas que estúpidas,obvio) para que sus súbditos (o eso se creyó el) no comprásemos la nueva (y espectacular) consola de Nintendo, la GameCube. Yo me pregunto, ¿cuál es el fin de tirarle palos al cubo de la gran N? ¿quizás sea la envidia o el sogaca?
¿Qué es sogaca? sogaca... sogaca... ahhhhhhhh SOGACA. Je...
Yo no sé, pero las razones eran las siguientes y no tienen ningun tipo de sentido:
1) No tiene DVD: está bien, no tiene, pero me compro una consola para jugar, no para ver DVD.
2) Que sale mas que la Xbox:
¿Queeeeeeeeeeeee? evidentemente este ser de otro mundo compra su revista para limpiarse el cu... porque si la leyera no diría semejantes boludeces.
3) Salió con juegos recaconas: si tuviéramos que comprar una consola por los juegos de su lanzamiento,¿que sería de la PS2? que los juegos de su lanzamiento no eran caconas,eran unos teresos atómicos.
Bueno, eso era todo. Yo digo que si no tenes nada bueno para decir, mejor no digas nada.
¿Será por eso que nunca dicen nada bueno de mi? ¡Malditos sean, una y mil veces!
Espero publiquen mi carta porque realmente quiero dejar en claro que un videojugador es fana de los videojuegos (no de los DVD) y no sale a tirarle palos a las maquinas que no son de su preferencia. Yo me voy a comprar una GameCube, pero considero que la Play 2 y la Xbox son 2 grandes consolas al igual que la difunta Dreamcast.
La Dreamcast kick ass

Carlos Federico Romero

Hola amigos de Next Level.
....
How Are You? Fine?
Sure, dude... we kick ass
Ok, basta de inglés. Solamente escribo esta carta para preguntarles un par de cositas que me están picando. Ya que me he decidido por una lujosa y costosa Play2.
¡Buena elección!
(como están los tiempos, apenas está como para comprarse la comida) tengo unas preguntitas.
1-¿La Memory Card de la Play2 se ocupa por bloques o de acuerdo con el espacio de cada juego (por ejemplo 213KB)?
Por Bytes. Aunque algunos juegos agarran todo un bloque y lo van llenando progresivamente.
2-Si estoy jugando al Final Fantasy VII en la Play2 ¿Cómo puedo grabar el juego?
Simplemente, tenés que poner un memory de PSX
3-¿Qué juegos grossos me pueden recomendar para comprar?
Uffffff... Metal Gear Solid 2, Grand Theft Auto 3, Devil May Cry, ICO, Jak & Daxter, Baldur's Gate: Dark Alliance... y ya con eso tenés para un par de añitos.
4-¿Cómo puede Mick Jagger predecir que Inglaterra le va a ganar a Argentina 2 a 1 en la final del mundial del año que viene?
Es fácil. Mick Jagger lee la Next Level y sabe que tenemos poderes místicos, poderes que el jetón usa para dominar al mundo junto con el gato Garfield. Ustedes tambien pueden hacerlo. Las respuestas a todas la preguntas del universo se encuentran en nuestras páginas. Te lo vamos a demostrar. Pensá una pregunta. Dalé... pensá algo. Ok, ¿ya pensaste la pregunta? Bueno, ahora tirá la NL para arriba y antes de que toqué el suelo decí: Klatu Berata Nicta. Con la revista en el suelo, sin tocarla, baila el ukachakauka alrededor de ella mientras vas diciendo: trula cachatrula mufla frula. Si todo salió bien ya deberías haber hecho el ridículo frente a toda tu familia y/o amigos. ¿La pregunta? hmmmm... la respuesta es... sí.

Gregorio Rausch

Hola Next Level ¿qué tal? Tengo 15 años y los sigo desde el numero 376. Mi viejo Leandro y mi mama Pamela, me dijieron que la comprara, ya que ellos lo hacían en vuestros primeros números. Soy poseedor de una Microsoft Monopolius y bue, ya esta viejita, ¿me conviene pasarme ahora mismo a los 8238 bits? Pero no sé si comprarme la Microsoft Choreuz Standard o la Profecional, ¡ya que la primera esta 100 dólares menos! y eso es mucho y a pesar de estar colonizados por EEUU, mi viejo no gana mucho. Ultimamente Microsoft esta sacando juegos muy feos como el Recident Evil 32, ¡es practicamente igual a los 27 anteriores! Según mi papá antes de que Microsoft comprara todo, las empresas al competir entre sí, sacaban muy buenos juegos, pero ahora es muy diferente. Un amigo de mi viejo, se hizo millonario, ya que el tenía una consola ¿como era? un tal Dirincas de Songa, que antes te pagaban por llevartela y ahora esta valuada en mas de 50 millones de dólares. Mi papá dice que la tenía, pero que la vendió para comprar una Plaisteiyon 2, pero segun él, fue al dope ya que al año salio la 3 y a los dos Microsoft compró a Sonyc, o algo así.
Ahora unas preguntas: el juego Saint War, el de la guerra santa; sí, ese en el que usas esos aviones viejos y que tenes que matar a Bin Laden (lo estudie en historia) ¿esta bueno, que puntaje le ponen?
Kick ass
¿Es cierto que el papa de Braulio Ferzzola tenia tenia una rata como mascota?, algo así me conto mamá Pamela.
Sí, Ferzzola tenía una rata como mascota y murió - Ferzzola, no la rata- a principios del 2002. Le agarró una embolia cuando trataba de corregir las faltas de ortografía de los chicos que escribían a la revista.
Oh my God! They kill Ferzzola.... You bastards!
Me despido
Chau

Nicolas Migali

Compañeros, su revista es la mejor. Pero hoy no escribo por eso, sino por la desesperación que tengo. Tengo un Play2 que amo a todo furor aunque me cagó con Tekken Tag, The Bouncer y FIFA 2001 (pensé que FIFA se había recuperado después de tantos años pero me equivoque) y ustedes saben que se acerca un verano sin guita. Soy super adicto, y aunque el GT3 me banco miles de horas nocturnas ya se me esta muriendo de viejo y no tengo más que estos 4 juegos. ¡PERDON!, me compré TH3 y lo gané con todos los personajes en un abrir y cerrar de ojos, ya se me extinguió. Por lo cual necesito algo que me haga vivir, algo como GTA3. Ahí es donde entran en juego y pido mi favor ¡publiquen un acta de convencimiento a mis viejos para que larguen la guita! Es su culpa, ustedes me convencieron de tener mi coleccion toda original (gracias) y los juegos me estan dejando sin comer, me los cobran 90 mangos.
Hey! esto ya se está volviendo un vicio... Bueno, a veeeeer... Sr y Sra de Migali, piensen que algún día ustedes van a ser ancianos y, ojala no suceda así, dependan de su hijo para vivir con dignidad. Si ustedes le niegan un juego ahora... ¿qué les garantiza que él no les va a negar los remedios mañana? ;)
En fin, me encanta su revista y sobre todo cuando veo un Final Test de deportes y leo en el fondo "Por Diego E. Vitorero" JAAAAAA me hace reír no sé porque pero me los leo, son lo más, me gusta sobre todo cuando le tira palos a FIFA. Por cierto su rata de laboratorio esta copada. Desde ya que les reagradezco el favor.
Éxitos.
PD: "Por Diego E. Vitorero" JUAJEJAAAA!!
Diego E. Vitorero kick ass

Tomas Shannon

¡Felicidades!
¿A nosotros?
Si, a ustedes ¡LOS FELICITO! ¿Porque? ¡Por hacer la mejor revista de videojuegos de todo el mundo!
Hola, soy tomas shannon y ya me conocen por ser el chico que, por alla en el numero 29, los acusó de darselas de jedis, gitanos, o, en otras palabras, creerse q podian predecir el futuro de la guerra de las consolas. Bueno, ahora pasemos a las preguntas:
1) Los de SEGA planean lanzar alguna secuela del gran Jet Grind Radio para el rulito naranja?
Es chiste ¿no?
2) ¿Creen que los piratas van a ser tan ignorantes como para sacar copias para la PS2,Game Cube o para la X-BOX?Por que si lo hacen, las copias de juegos para tales consloas van a ser una demo (como máximo) del juego original...
Ya lo hacen, Tomas.
3) ¿Qué consola creen que va ganar esta guerra?
El campo de batalla es la casa de cada uno. En base al informe que se mandó el Big Boss Peñalver sobre las consolas ¿quién consola ganó en tu living? Ah! las recomendaciones fueron debidamente anotadas. Pero nos las guardamos para nosotros nomás :p
Bye!

Sergio Santos

¿Cómo andan gente linda?
No sé, acá no hay ninguna...
Les escribo para poner un punto y aparte al tema de los videojuegos y las mujeres. No pongo en duda que hayan mujeres que les gusten los videos, incluso tengo una amiga que me destruye en cualquier Mortal Kombat. Pero no conozco ninguna mina que haya terminado un Final Fantasy o un Soul Reaver, lo cual no quiere decir que no existan ¿no? Sin ir mas lejos Wali (lease next level numero 35) dice que las mujeres pueden terminar un Metal Gear o un Resident Evil antes que un hombre sepa cual es el botón de disparar...mmmm... Esa no la creo, pero supangamos que fuera verdad. Jamás veremos en el cuarto de una mujer un poster de Link o de Raziel, ni tampoco las escucharemos tararear la musiquita de Metal Gear cuando muere Snake, ni pasar toda una noche tratando de destruir a un jefe imposible para despues ir a trabajar o estudiar sin haber pegado un ojo. Tampoco creo que esperen con ansia, desesperacion e impotencia algun juego (como me paso a mi con Metal Gear 2) y mucho menos creo que gasten $100 en un juego original. Estas son características pura y exclusivamente de los hombres. Es así y punto. Tenemos la facultad de emocinarnos al ver al padre de Rio Hazuki morir en los brazos de su hijo, o de ser felices destruyendo la Estrella de la Muerte, o bien morirnos de miedo desentrañando los mas obscuros secretos de Umbrella. Obviamente que puede llegar a ver excepciones que confirmen la regla y que exista una mujer con estos gustos, pero si por casualidad alguna vez me llego a encontrar con uno de estos seres, les aseguro amigos mios que me caso con dicha criaturita.
Je, bueno... te aseguro que lo menos que van a hacer es jugar a los videojuegos...
Por último, y cambiando de tema, les quería contar que me guío mucho por sus opiniones (Final Test) y gracias a ustedes descubrí juegos hermosos que no tengo tiempo de enumerar y como hablan muy bien de Devil May Cry, me lo voy a comprar.
No te vas a arrepentir, tenés juego para rato porque Dante kick ass.
No los molesto más. Gracias por todo y no cambien nunca.

Diego Schillaci

Hola a todos, allá por la Editorial de Next Level. No se si se acuerdan de mi, pero los compro desde el número 4, y tengo todos hasta el 35. Hace muchísimos números que no les escribo, principalmente me enojé porque les había mandado unos increíbles dibujos mensuales de Snake en los cuales me había dedicado bastante, pero al llegar el 4to mes de mandarles dibujos y ver que no me habían publicado ni uno sólo. Bueno no les mandé ni les escribí más.
¡Che! no seas malo... hacemos lo que podemos... a veces no podemos poner todo... tu sabes... no nos odies...
Esta vez les escribo para hacer un derecho de réplica al que Bruno "VRI" Valenti hizo en la sección NO COMMENTS del número 35 mientras juego Argentum Online, UN RPG.
¿Podés hacer las dos cosas a la vez?
-- Derecho a Réplica --
Presentado por: Diego Schillaci
A: Bruno Valenti
Por: Hacer acusaciones infundadas al género de RPG.
Descripción: Yo supongo que todos los compradores de Next Level leen todas las notas de la revista y de vez en cuando encuentran alguna que otra cosa o comentario del cual no pueden evitar decir "¡¡Pero que hijo de p- ¿Cómo va a decir eso?!!" pero casi siempre el "overall" resulta ser acertado por lo cual no nos hacemos mayor inconveniente por la trastabillada del autor. Sin embargo, esta vez no lo puedo dejar pasar pasar. En la nota del No Comments, Bruno habla del género en cuestión de una forma casi burlona o dejando translucir un dejo de odio o tal vez disgusto hacia los RPG. Ahora bien, yo creo que si uno escribe para un medio tan importante como es en este caso la Next Level, y sabe que de lo que escribe depende directamente lo que compre un jugador, ya que ustedes saben perfectamente que la revista es la guía principal de compras para muchos, debe por lo menos privarse de dar una opinión tan descarada y ser un poco más objetivo. El género de los RPGs es el favorito de muchos, principalmente en la tierra del Sol Naciente, y aprovecho para decir que la razón por la cual salió la versión Americana del MGS2 antes que la Japonesa es porque los Japoneses están más en el tema de los RPGs que de los juegos de acción, y el MGS tuvo muchísimas más ventas en el resto del mundo que en Japón. Pero volviendo al tema, siendo uno de los fanáticos de este genero, no puedo dejar pasar que alguien a quien se nota el género no lo seduce, se de rienda suelta a criticar sin pelos en la lengua (y sin olvidar un toque de ironía mediocre) algo que no conoce. Pero para desmentir lo que dice, que mejor ejemplo que los Final Fantasy, a partir del número VIII. Los enemigos ya no se quedan quietos mientras nosotros decidimos que hacer si no que cuando llenaron su energía, si nosotros no hemos hecho nada, atacarán de vuelta. Y el tema de errar el golpe, se basa en una simple diferencia de abilidades y velocidad. Los personajes no se quedan en el lugar si nosotros pifiamos un golpe, si no que se moverán en el último momento, igual que como puede pasar en la realidad. Si voy a esquivar un golpe de alguien, no voy a comenzar a moverme cuando mi enemigo se mueve hacia mi si no que voy a esperar hasta que lance su golpe y este cerca, porque si empiezo a esquivar el golpe cuando el otro empieza a correr hacia mi, inevitablemente, va a correr hacia donde yo me estoy moviendo. Ah, y si piensa que puede pegarle a alguien 20 veces seguidas sin descansar entre golpes, se nota que nunca en su vida estuvo o vio una pelea, o que las únicas que vio son las del knock out 10 del canal nueve. Y otra cosa más, se puede elegir quien de nuestros compañeros va a atacar, y no van en un ciclo determinado que se repite.
Eso es todo lo que tengo que decir sobre ese comentario, y un pequeño typo, son "peleas por turnos" no "paleas" y resulta una redundancia estética bastante desagradable decir que "El TURNO de las peleas por TURNO ya fue" aunque quizás sea otra de las joyitas de la ironía con las cuales nos encontramos en ese párrafo.
Erás malo nomás... ;)
No, mirá... justamente para eso está No Comments, es la columna de opinión que nosotros, que tratamos de ser lo más imparciales y objetivos en todo lo que hacemos, usamos como descarga, para dejar de lado un poco ese lado profesional que nos rige y hablar de nuestros gustos, prejuicios, odios, etc. O sea, en esta columna nos damos el lujo de opinar desde un punto de vista personal. Vos podés no estar de acuerdo y tenés este espacio para mostrar tu punto de vista y generar un debate. ¿Nosotros...? No Comments.
Lo más probable es que no publiquen mi carta, porque ahora están con el tema de la Xbox y la GameCube, pero yo creo que deberían para aclararles a los lectores que el Género de los RPG no es como lo pinta una persona que parece que nunca los jugó en su vida y que además no le gustan, sino que tienen que escuchar (leer) las cosas como son. Como dije antes, aún con pequeños tropezones, siguen siendo la mejor revista que hay en materia de videojuegos de habla hispana. Saludos, y sigan trabajando con el empeño de siempre.

Leonardo

Buenas, mi nombre es Leonardo, tengo 24 años, y soy uno de sus tantos lectores. Antes que nada, quiero felicitarlos por el excelente trabajo que hacen, y espero que sigan así. Bueno, les comento que soy un afortunado poseedor de una PS2. ¿Por qué digo afortunado? Porque más

allá de todas las críticas que recibe la consola, he comprobado por experiencia propia, que los juegos que están saliendo, son espectaculares!!! Quizás hayan muchas porquerías que ni merecen salir a la venta, pero creo que ese es un problema que involucra a todas las consolas (también a las PCs), y que se incrementa con la gran cantidad de juegos que salen. A mayor cantidad de juegos, mayor cantidad de porquerías.Pero lo que sí puedo decir, es que la máquina, por el momento, posee los mejores juegos de la historia. Y esto lo digo con fundamento. Tengo el Gran Turismo 3, El Silent Hill 2, el ICO, el Winning Eleven, el Ace Combat 04, el Gran Thief Auto 3, el Devil May Cry, el Formula 1, el Moto GP, el, el Metal Gear Solid 2 y el NBA Street. Lo que puedo decir de estos juegos es que gráficamente son todos muy buenos (algunos son increibles, ya saben cuales), son divertidos, y cada uno es el mejor en su género (o no?). A lo que voy con esto es que a todos aquellos que no saben qué consola comprarse, no les puedo decir que no compren otra, porque tanto la Xbox como la Gamcube son muy buenas (personalmente prefiero la Xbox), presten atención a los juegos que mencioné, porque los van a dejar con la boca abierta (sin olvidar los próximos lanzamientos como el Max Payne, Jack & Daxter, Medal of Honor, Final Fantasy X y XI, Comandos II, Xenosaga, el Moto GP II, Tekken IV, The Get Away, y otros tantos). Comprar una PS2 es una gran inversión (además que sirve para escuchar música, ver DVDs), no se van a arrepentir. Bueno, después de expresar mi opinión respecto de la Play 2, les comento que fui poseedor (de hecho lo sigo siendo) de una PS, y que es una masa. Me la compré a fin del año 95 (sí, cuando recién salía), y la seguí usando hasta hace muy poquito que me compré la 2 (5 años, increible). También tuve un Sega Génesis (otra masa), un Nintendo y una Atari (y también PC hace un tiempo). ¿Qué conclusión sacó de esto? Son todas un fierro, y que me encantan los juegos. Y creo que me van a seguir gustando por mucho tiempo.
No sé ustedes qué opinan, pero estoy seguro de que en parte piensan lo mismo que yo.
Bueno, como verán hemos tenido diferentes opiniones del tema Guerra de consolas. Los comentarios de los usuarios más el impresionante informe que nos mandamos en este número les bastaría para decidirse por cual maquinola comprar. Y así pensamos erradicar la pregunta ¿cuál consola me compro? de sus cartas :)
Bueno, antes de irme, quiero volver a felicitarlos, y desearles a todos muy felices fiestas.
Chau
PD: Mi e-mail, para el que quiera mandarme algo, comentario, pregunta, o lo que sea es: Quetzal00ar@yahoo.com.ar

Gonzalo, Lector N° 1

Hola muchachos, soy su lector N° 1, Gonzalo, el que se fue a México en bicicleta. Debe ser jodido aguantar una revista en estos momentos de la Argentina, casi diría que un milagro; por eso estamos nosotros que todos los meses, y con todo gusto, pagamos esos sacrificados 5 pesos para que la revista dure por siempre.
Nunca mejor dicho... es muuuuuuuy sacrificado, más de lo que ustedes pueden creer, salir con Next Level todos los meses y con la calidad de siempre. Pero mientras tengamos algo que decir, Next Level va a estar siempre ahí, esperando que alguno de ustedes la vayan a buscar. Gracias.
En la Argentina ridícula que estamos viviendo hace años tratemos de ser optimistas y pensemos que si hoy estamos mal mañana podemos estar peor!!
Glup!
Una buena navidad para todo el staff y ojalá que el 2002 sea SU año.
Lo mismo para vos y para todos aquellos que albergan esperanza y tenacidad en sus corazones.
No todas son malas noticias, aunque no lo crean yo salí seleccionado entre 10.000 personas para ayudar a Papa Noel a repartir los regalos de navidad.
Yeah! Che... te olvidaste de pasar por casa...
Un abrazo.

Nicolás

Hola, me llamo Nicolás y tengo 15 años. La verdad es que hay que felicitarlos por su excelente trabajo (aplausos!!! Clap, Clap y más Clap). Bueno, debo decir que soy una persona muy feliz, ya que soy el soberbio dueño de una GameCube junto con el Super Smash Brothers MeLee, que no me dejo dormir en tres días ya que el anteultimo personaje secreto que es M????? (no lo digo para no garcarles el juego) Tenías que jugar o 20:00 HS al modo versus o jugar 700 peleas en modo versus, todo un logro de mi parte ya que la paciencia no es una de mi mejores cualidades. Mande muchas cartas, en las que todavía tenía una Play 2, y la sigo teniendo con los siguientes juegos: GT3, GTA3, MGS2, Silent Hill 2 (admito que me cague todo), Ace Combat 4, ZOE, Devil May Cry, Onimusha (quisiera saber cuando sale el Onimusha 2) y Resident Evil CV:X.
Se dice que Onimusha 2 sale en julio de 2002.
Díganme, si si si, ya se que ustedes siempre dicen que es según a los juegos y todas las demas cosas que me gusten de la consola.......pero yo quiero saber si hice bien al comprarme una GameCube en vez de la X-Box.
Fijate en el info, que para eso Peñalver se pasó días encerrado con las máquinas :0)
Bueno me despido, por favor publiquenla!!!!

PD: ¡¡¡TODOS TENEMOS GANAS DE HACER CACA!!! (discúlpenme por el comentario pero es el lema de mis amigos, ¿enfermo no?)

Aunque no nos crean, este mes no nos llegó ningún dibujo. De nadie. ¡Malos niños y niñas! Pero no importa, porque acá les ponemos una foto muy ridícula de Gonzalo, vestido como un duende de Navidad, con una sidra en la mano y una pose que deja mucho a la imaginación. ¡Aguante Gonzalo!

READERS GALLERY



GONZALO

COMO CONTACTARSE CON NEXT LEVEL

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por e-mail.
¡Manden dibujos!

Carta: NEXT LEVEL - Correo de Lectores - Laprida 1898 11° G (1425) - Capital Federal
E-Mail: nextlevel@ciudad.com.ar

¡La carta del mes fue, queridos muchachines, pero no aflojen y sigan mandando esas bellas misivas que tanto nos gustan!

NUMEROS ATRASADOS

AHORA PODES COMPLETAR TU COLECCION



23- FIFA 2001

Trucos: Dino Crisis 2 - Tony Hawk's Pro Skater 2 Excitebike 64 - Ready 2 Rumble: Round 2 ¡y más!

24- XBOX

Banjo Tooie - Driver 2 - Colin McRae Rally 2 Guilty Gear X ¡y más!

25- Final Fantasy X

Primeras imágenes de FF X • Inauguramos nuevas secciones: Retrogames, No Comments y Recycle Bin

26- Phantasy Star Online

Entrega de Premios NL 2000 • Trucos: Evil Dead Bomberman Party Edition - Persona 2 - The Grinch

27- Onimusha Warlords

Trucos: Team Buddies - NBA Hoopz - EOS: Edge of the Sky - Star Wars Episode I: Starfighter ¡y más!

28- The Simpsons Wrestling

Análisis de todos los juegos de Los Simpson • Trucos: Simpsons Wrestling - Gaunlet Legends ¡y más!

29- Gran Turismo 3

Primeras imágenes de GT3 A-Spec • Las razones por las cuales no tenés que tirar tu PSX ¡y más!

30- Electronic Entertainment Expo 2001

Todo sobre la E3 2001 • Póster de Tomb Raider The Movie • Los 1ros. Final Test de Game Boy Advance

31- Twisted Metal Black

Red Faction • Winning Eleven 2001 • Sonic Adventure 2 • Mario Party 3 • Dark Cloud ¡y mucho más!

32- Heavy Metal Geomatrix

Gran Turismo 3 • Final Fantasy The Movie • FIFA 2002 • Technomage • Outtrigger ¡y más!

33- Devil May Cry

Los juegos y el animé • Final Fantasy X • Resident Evil: The Movie • Soldier of Fortune • Code Veronica X

34- Crash Bandicoot: The Wrath of C.

Más adelantos de Devil May Cry, la revisión de Silent Hill 2, y los mejores previews y reviews!

35- Grand Theft Auto 3

Final Test de Devil May Cry y Metal Gear Solid y el lanzamiento argentino de la X-Box y la GameCube!

PODES OPTAR POR CUALQUIERA DE ESTAS OPCIONES

A Giro Postal o Telegráfico:
Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados, indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo Nº 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.
Por favor, especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de **Next Level**.
A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:
Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por e-mail a:

ventasnl@ciudad.com.ar, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de Next Level.

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. En todos los casos es necesario especificar claramente:

NOMBRE Y APELLIDO
DIRECCION
CODIGO POSTAL
TELEFONO
CIUDAD Y PROVINCIA.

IMPORTANTE: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

¡Ahora el método de contra reembolso no tiene recargo!

ESTOS METODOS SON SOLO VALIDOS PARA EL INTERIOR DEL PAIS